2CD PEŁNA WERSJA GRY **SPACE TRIPPER**
KOSMICZNA STRZELANKA W NOWOCZESNEJ OPRAWIE!!!

www.actionplus.com.pl

action PLUS

magazyn zawodowych graczy

ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102 NR 05/2003 (62) CENA: 9,90 zł (w tym 7% VAT)

NA CELOWNIKU

The Sims

str. 20 Simsy na konsole!!!

DEVASTATION

PORADNIKI I SOLUCJE



C&C: Generals

Opis każdej z misji!



Sim City 4

Zostań burmistrzem doskonałym!



Silent Hill 2

Solucja do wszystkich scenariuszy



Splinter Cell

Zobacz, jak pozostać w ukryciu!

Raven Shield

Tęczowa Szóstka znowu w akcji!

Praetorians

RTS lepszy od Warcrafta?

Rayman 3

Platformowy bohater w tarapatach!

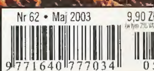
Tenchu 3

Ninja atakuje nocą!

NOWE HITY Z FIRMY Codemasters
PRISONER OF WAR • IGI 2 - COVERT STRIKE
TOCA RACE DRIVER • COLIN McRAE RALLY 3
Szczegóły na następnej stronie

Wygraj kierownicę i sprzęt Logitecha!

Nr 62 • Maj 2003 9,90 Zł (w tym 7% VAT)



Spis treści
Maj 2003



Bajt

Tester

Poradniki / solucje

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to stara skala szkolna (inaczej staroszkolna - he, he). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia, i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że tytuł plasuje się ponad solidną średnią. Oceny niższe... cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.





Raven Shield – trzecia część serii Rainbow Six trzyma poziom. Brawo!

Cześć!!!

Coraz więcej gier, coraz mniej czasu na ich opisywanie. Zaczęła się wiosna, a wraz z nią zakwitły pomysły producentów, którzy spowodowali wiosenny wysyp nowych produkcji – tak będzie niemal do samych wakacji. Szkoda tylko, że przegranie – w sensie „rozegranie" – wszystkich tych gier wymaga tak wiele czasu – chciałoby się przecież skorzystać z pierwszych słonecznych dni, poszaleć na rowerze, deskorolce, wyjść na długi spacer z psem i ulubioną kasetą w walkmanie. W takich chwilach, kiedy siedzisz przy komputerze, a za oknem słońce, zielona trawka i długonogie dziewczyny (ewentualnie opaleni panowie – to dla naszych współpracowniczek), czujesz jak trudną pracą jest praca recenzenta gier komputerowych. Ale jak to mówią – służba nie drużba.

W ramach tej służby mamy dla was recenzje tak gorących tytułów, jak Raven Shield, Rayman 3, Freelancer oraz przede wszystkim Devastation. W ostatniej chwili trafiły do naszej redakcji także Gothic 2 i Indiana Jones And The Emperor's Tomb, ale stwierdziliśmy, że to zbyt duże i ważne tytuły, by recenzować je w pośpiechu – ukażą się za miesiąc. Mamy też kilka atrakcji dla konsolowców – recenzje Tenchu III, The Sims oraz Ape Escape 2, doskonałego platformera na PlayStation 2.

Nowy Action Plus to oczywiście także kolejne profesjonalnie przygotowane solucje – do C&C: Generals, Sim City 4 i pierwsza część rozwiązania do Splinter Cella. A na dokładkę horror firmy Konami Silent Hill 2 oraz druga część solucji Arx Fatalis – to dla maniaków trudnych i wymagających RPG-ów. Mamy też specjalny upominek od redakcji CD-Action – podstawkę pod płyty i dema dodawane do tego magazynu.

Jak sami widzicie – jest co czytać, jest w co grać. Ale pamiętajcie, że jest wiosna, więc wyjdźcie czasem na świeże powietrze. Dla zdrowia i dobrego samopoczucia!!

A motto redakcji Action Plus to w tym miesiącu klasyczne **Make Love Not War!!!**

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

action PLUS®
magazyn zawodowych graczy

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 05/2003 (62)
Maj 2003

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6/8
tel. (071) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. redaktora naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół redakcyjny
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski

Stali współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Daniel Sodkiewicz, Michał Weber, Ewelina Skowrońska, Tomasz Waszkiewicz

Redaktor techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Katarzyna M. Buszewska, Jakub Słepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:
Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik biura reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak
tel. (022) 516 35 19
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół:
Jarosław Czujak
tel. (022) 516 35 44
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl
Maciej Szwajkowski
tel. (022) 516 35 17,
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 516 35 43, faks 516 35 90
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public relations, promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 341 20 83 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata, Archiwalia:
tel. (022) 517 05 31 do 35
e-mail: prenumerata@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Bartosz Anielski - tel. (071) 343 24 11
e-mail: reklamacja@wroc.bauer.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce



www.bauer.pl







Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy

W marcu jak w garncu ;D

01 Marzec dla branży był spokojnym miesiącem. Nawet producenci konsol, wyczerpani długą i ostrą zimą, nie przejawiali zwyczajowej żywiołowości. Ot, odbyła się mała licytacja pomiędzy Microsoft a Sony dotycząca popularności zestawów umożliwiających gry online (wygrało Sony - dając 600 tys. sprzedanych kompletów przy 350 tys. użytkownikach Xbox Live), jednak - prócz tego - strony powstrzymywały się od działań zaczepnych. Redakcyjni prorocy twierdzą, że giganci zbierają siły w oczekiwaniu na zwarcie, jakie odbędzie się bez wątpienia na E3 (Electronic Entertainment Expo, czyli E3) w maju.



02 Sennej branży nie rozbudziła nawet konferencja twórców gier - impreza zamknięta dla graczy, jaka odbyła się jak zwykle w San Jose w Kalifornii. Fakt, uczestniczącym w niej deweloperom wyśliznęło się kilka chomikowanych na E3 rewelacji (tu przykładem jest Jason Rubin z Naughty Dog Entertainment i wieść o sequelu Jak & Daxter; więcej o Jak II na następnej stronie), jednak całość przeminęła stosunkowo spokojnie.

03 Nieco tylko żywiej zareagowali gracze na wieść, jakoby kolejne pokolenie PlayStation miało się pojawić już w roku... 2003! Plotkę tę rozpowszechniło „Commercial Times", sugerując że byłby to najlepszy sposób pokonania przeciwników Sony jeszcze przed formalnym rozpoczęciem walki. Chodzi naturalnie o zabezpieczenie jak największej bazy potencjalnych zysków, czyt. jak największej liczby osób gotowych wydawać ciężko zarobione pieniądze na gry. Z rewelacjami tymi kłóci się nieco fakt, że serce PS3 – 'cell' wciąż istnieje tylko na deskach kreślarskich inżynierów.

Zdania, że PlayStation 3 nie ujrzymy przed rokiem 2005, a nawet 2006 - są również producenci gier, a więc ci, od których w dużej mierze zależeć będzie sukces lub porażka przedsięwzięcia. Przytaczane argumenty to m.in. fakt, że PS2 sprzedaje się znakomicie, mimo relatywnie wysokiej ceny (200 dolarów) - i że wciąż zapowiadane są nowe, częstokroć wyjątkowe tytuły na tę platformę.

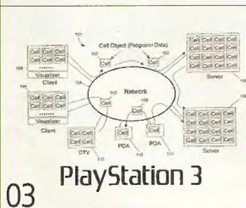
Więcej na temat premiery PS3 dowiemy się zapewne dopiero przy okazji E3.

04 Marzec był dobrym miesiącem dla Nintendo. Amerykańska premiera Legend of Zelda: Wind Waker i kto wie, czy nie równie ważna - europejska GameBoya Advance SP, jak i oferowanego wraz z nim specjalnego rabatu (50 euro) na zakup GameCube'a spowodowały wzrost zainteresowania „kostką"! Dodatkowo Electronic Arts potwierdziło chęć tworzenia gier na tę platformę i ogłosiło exclusive features dla posiadaczy obu konsol Nintendo, m.in. w Madden NFL 2004, FIFA 2004 oraz Tiger Woods PGA TOUR 2004.

Nawiasem mówiąc - GameBoy Advance SP dostępny jest w Polsce w przedsprzedaży w cenie 699 złotych. To więcej niż za GameCube'a w specjalnej ofercie promocyjnej - 679 zł (konsola + pad + gra).

















05 Nieco gorzej przywitał wiosnę Xbox. Xbox Live, z demonstracyjnymi wersjami MechAssault, MotoGP i Whacked!, zawitało wprawdzie do Europy (dostępny jest w Wielkiej Brytanii, Niemczech, Francji, Włoszech, Hiszpanii, Szwecji i krajach Beneluksu, w cenie 60 euro/40 funtów), jednak z wspierania systemu wycofały się Electronic Arts i Eidos. Decyzję tę giganci software uzasadnili tym, że nie czują się dobrze w modelu współpracy narzucanym przez Microsoft - w którym właściciel systemu decyduje dosłownie o wszystkim, developerom pozostawiając jedynie wypełnianie poleceń. Model ten diametralnie różni się od tego preferowanego przez Sony, które ogranicza się do zapewnienia technologii - sposób jej wykorzystania zaś pozostawia twórcom.

Ostatnim ciosem wymierzonym Xboksowi jest jego nikła popularność w Japonii, ojczyźnie konsol. Spowodowało to konieczność blisko 20-procentowej redukcji 200-osobowego teamu Xbox Japan.

06 Jeśli zaś o Sony mowa... Ostatniego dnia marca rozpoczęły się testy PlayStation 2 online. Złą wieścią dla wszystkich pokładających pewne nadzieje co do tego sposobu spędzania czasu będzie informacja, że system zawężony jest dla posiadaczy sztywnych łączy. Dodatkowo korzystać mogą zeń wyłącznie użytkownicy łącz udostępnianych przez Telewest Broadband, BT Openworld and BT Retail, NTL i Freeserve.

Sprzedaż przystawek sieciowych do PS2 w Europie rozpocznie się latem. Składać się one będą z adaptera sieciowego, zestawu słuchawkowego i online'owej wersji SOCOM: US Navy SEALS. Cena zestawu - 40 funtów.

07 I znów wracamy do Microsoftu, który prócz tego, że jest spiritus movens wszelkiej aktywności wokółxboksowej - to przecież zaopatruje miliony graczy na całym świecie w jedynie słuszny, idealny do gier system operacyjny - Windows. I to właśnie na nich, po około trzyletnim okresie zajmowania się właściwie wyłącznie Xboksem, ponownie koncentruje uwagę Microsoft. Działalność ta sprowadza się do uczynienia dziedziny szeroko pojmowanej interaktywnej rozrywki (gier) jedną z najważniejszych funkcji realizowanych przez następne „okienka" - Longhorn. W systemie planowanym na rok 2005 pojawi się m.in. funkcja „Moje gry" zajmująca się np. monitorowaniem serwerów i „kojarzeniem" gier, a nawet stanowiąca centrum obsługi łatek (coś jak obecne „Windows Update").

Longhorn zmienić ma także sposób postrzegania poszczególnych pecetów. Ujednolici je, kategoryzując poszczególne „poziomy" technologiczne sprzętu, jaki się na nie składa (np. sprzęt leciwy oznaczony zostanie „1", zestaw z górnej półki zaś „4" - liczby mają się zwiększać, wraz z rozwojem technologii). Uprościć ma to tworzenie gier na PC, gdyż twórcy będą mieli do przetestowania jedynie np. 4 zestawy, nie zaś setki potencjalnych składaków. Nie sposób nie zauważyć przy tym, że plan ten zakłada ujednolicenie narzędzi developerskich i wykorzystywanie wyłącznie bibliotek DirectX.

A jeśli już o DirectX mowa... nie jest obecnie planowane stworzenie DirectX 10. Wersja 9 jest - zdaniem ekspertów - wystarczająco kompleksowa, a zarazem elastyczna, by umożliwić twórcom sprzętu, takiego jak nVidia czy ATI, korzystanie z dobrodziejstw inwentarza growego. Poza tym dysponuje ona nawet nieujawnionymi w chwili premiery funkcjami, które wykorzystane zostaną dopiero przez następne pokolenia chipsetów graficznych.

Microsoft planuje także stworzenie nowego standardu kontrolera do gier - coś w rodzaju uniwersalnego pada, który stanowić ma wzorzec dla innych producentów sprzętu. Umożliwi to konwersję gier z konsol i ułatwi oprogramowanie setek różnych kontrolerów.

08 Wg Agencji Reutera Nokia planuje premierę „konsolofonu" - N-Gage, na wrzesień lub najpóźniej październik. Więcej szczegółów na ten temat - zapewne także proponowana cena, poznamy dopiero na E3.

Plan wydawniczy

kwiecień

06.04	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	PC CD Xbox
09.04	Project IGI 2: Covert Strike PL	PC CD
11.04	Batman: Dark Tomorrow	PS2
11.04	International Superstar Soccer 3	PC CD
11.04	Primal	PS2
16.04	Gothic II PL	PC CD
16.04	Metal Gear Solid 2 Substance	PS2
18.04	Devastation PL	PC CD
18.04	Freelancer	PC CD
18.04	Ghost Master	PC CD
18.04	Lost Kingdoms II	NGC
18.04	X-Men 2: Wolverine's Revenge	PC CD PS2 Xbox NGC GBA
25.04	Baldur's Gate: Dark Alliance	NGC
25.04	BloodRayne	PC CD PS2 Xbox NGC
25.04	Heaven and Hell	PC CD
25.04	Midnight Club II	PS2
25.04	Moto GP 3	PS2
25.04	Red Faction II	NGC
25.04	Tropico 2: Pirate Cove	PC CD
25.04	Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	PS2

w kwietniu także:

Championship Manager 4	PC CD
Deus Ex (KKK)	PC CD
New World Order	PC CD
Paradise Cracked	PC CD
Rainbow Six 3: Raven Shield	PC CD
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PC CD PS2 Xbox
Twierdza: Krucjata	PC CD
Vietcong	PC CD

maj

02.05	NBA Street 2	PS2 Xbox NGC
03.05	Legend of Zelda: The Wind Waker	NGC
07.05	HoMM4: Winds of War PL	PC CD
07.05	TOCA Race Driver	PC CD
09.05	Hunter: The Reckoning	NGC
09.05	Star Wars: The Clone Wars	Xbox
09.05	Tao Feng: Fist of the Lotus	Xbox
14.05	Elder Scrolls III: Tribunal	PC CD
15.05	Enter The Matrix	PC CD PS2 Xbox NGC

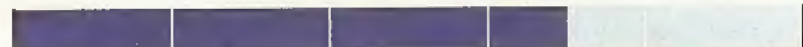
w maju także:

Delta Force Helikopter w Ogniu	PC CD
Imperium Galactica III	PC CD
Medieval: Total War - Viking Invasion	PC CD
Moto GP 2	PC CD
Operation Flashpoint Edycja Platynowa	PC CD

Jak II

Platforma: **PS2**
Gatunek: **akcja**
Producent: **Naughty Dog/SCEA**
Strona: **http://www.scea.com/**

Stopień zaawansowania: **70%**



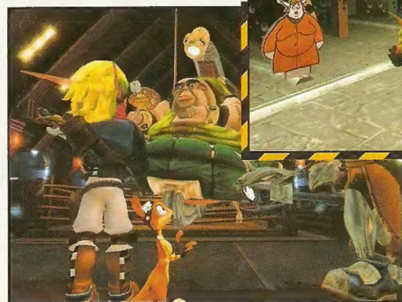


Właściciele PS2, lubiący platformówki najwyższych lotów, mają ostatnio powody do zadowolenia. Ledwie zdążyliśmy nacieszyć się Treasure Planet, Ty: The Tasmanian Tiger, Slyem Raccoonem, Ratchetem & Clankiem i Primalem, gdy Naughty Dog Entertainment ogłosiło plany jesiennej premiery Jak II - czyli ciągu dalszego nadzwyczajnych przygód niesamowitego duetu Jak i Daxtera!

Jak II (tytuł roboczy) jest bezpośrednim sequelem Jak & Daxtera, jednak, co zaskakujące - stanowi nie tyle rozwinięcie poprzednika, co zupełnie inną produkcją, w bardziej dojrzałym jej wymiarze. Akcja gry rozgrywa się w 500 lat po historii The Precursor Legacy. Główną różnicą i zdaniem twórców, najwspanialszym osiągnięciem nowego Jaka - prócz możliwości gry Daxterem (!) i umieszczenia w grze broni - jest wolność wyboru sposobu rozwiązywania kolejnych problemów i zagadek. Silny nacisk położony został także na fabularną stronę gry - historię nowego mroczniejszego (a nawet zupełnie Mrocznego) Jaka, jej filmowy klimat zaś podkreśla ponad godzina filmów!

Jak II widziany z technicznego punktu widzenia to prawdziwy majstersztyk technologii PS2. Interesujące przy tym jest to, że Naughty Dog nie waha się wykorzystać najlepszych osiągnięć innych gier: fragmentów technologii Ratcheta and Clanka (zabawny zwrot akcji: twórca tego ostatniego, Insomniac, wykorzystali engine pierwszego J&D), engine'u dźwięku z Mark of Kri i innych developerów związanych wydawcą - Sony. Dzięki temu możliwe stało się m.in. zauważalne zwiększenie detali - główni bohaterowie są pięć razy bardziej szczegółowi niż w pierwszym Jak i Daxterze. Twórcy





mogli też eksperymentować z cieniami, poświatami itp. efektami związanymi z oświetleniem. Osiągnięty efekt jest (ponoć) niesamowity, co więcej - gra przez cały czas utrzymuje płynność 60 klatek na sekundę!

Mroczny Jak odwiedzi nas jesienią.

NGC ■ *Rouge Squadron III?*

Niepocieszeni po stracie RTX Red Rock fani "kostki" znajdą być może ukojenie w wieści, że LucasArts nie zamierza całkowicie zrywać więzi z konsolą Nintendo. Jak bowiem podaje najnowszy numer „Electronic Gaming Monthly", Factor 5 specjalnie dla nich przygotowuje trzecią część popularnej starwarsowej kosmicznej strzelanki - Rouge Squadron.

Wieść potwierdzi się (lub nie) podczas E3, które już za niespełna miesiąc!

www.lucasarts.com

PS2 NGC ■ *Sphinx*

Duet developerski THQ i Eurocom ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Sphinx - action-adventure w świecie fantasy przypominającym starożytny Egipt. Wynika z nich, że w grze wcielimy się w tytułowego sfinksa, który jednak nieznacznie przypominać ma lwi posąg. Dodatkowego smaczku całości doda fakt, że przy jego boku maszerować będzie... mumia, ściślej zaś - Mummy. Para bohaterów przemierzać będzie 5 ogromnych światów, wypełnionych przeciwnikami (ponad 50 typów!). Sphinx uzbrojony będzie w spory arsenał broni: od rzutek i magicznego ostrza, poprzez tresowane żuki po czary. Dodatkowo w ciągu gry nabędzie do 15 umiejętności, które pozwolą mu wyjść bez szwanku z najtrudniejszych sytuacji.

Sphinx ma się pojawić w naszym świecie pod koniec roku.

www.thq.com/sphinx

PC CD ■ *Gorky Zero: Fabryka Niewolników*

Rodzime Metropolis Software, twórca wydanego niedawno temu Archanioła, ogłosiło plany stworzenia sequela Gorky 17 - popularnej gry taktycznej sprzed lat. Gra, zatytułowana Gorky Zero: Fabryka Niewolników, jednak odchodzi od rozwiązań poprzedniczki i będzie raczej czymś w rodzaju Metal Gear Solid czy Splinter Cell - a więc tytułem, w którym nacisk położony został na to, by pozostawać w ukryciu, nie zaś - anihilować wrogów brutalną siłą.

Gorky Zero: Fabryka Niewolników tworzony jest na bazie zmodyfikowanego engine'u Archanioła (pełne 3D gwarantowane), o spójność i atrakcyjność fabuły zaś zadba Rafał Ziemkiewicz, popularny pisarz fantastyki i trzykrotny zdobywca „Zajdla" - najważniejszej nagrody polskiej s.f.

www.metropolis-software.com

PC CD ■ *Project Earth 2*

Rodzime City Interactive (do niedawna Lemon Interactive) ujawniło szczegóły dotyczące kolejnego projektu. Jest nim Project Earth 2, czyli Starmageddon 2 - sequel naprawdę niezłej kosmicznej strategii, która rzeczywiście ma szansę stać się wydarzeniem na miarę pojawienia się kolejnej supernowej!

Project Earth 2 tworzony jest na bazie zmodernizowanego engine'u poprzednika, dzięki czemu jego oprawa graficzna budzić będzie nie tylko uznanie, ale wręcz zachwyt. Usprawnieniu uległ także interfejs, który - z tego, co pamiętam - budził niejakie obiekcje naszego recenzenta. Tym razem jednak ma on być rzeczywiście intuicyjny.

www.city-interactive.com/pe2.html

PS2 Xbox ■ Nowa Buffy?

Wygląda na to, że mimo słabnącej popularności serialu Buffy, dane nam raz jeszcze będzie wcielić się w jasnowłosą pogromczynię wampirów. Przesłanką jest tu wzmianka na stronie Dark Horse Comics (wydawcy komiksów Buffy), sugerująca, jakoby historia Buffy: Chaos Bleeds bazowała na nowej grze.

www.darkhorse.com/products/zon[illegible]/z_buffy/

NGC ■ *Wario World w czerwcu*

Nintendo ujawniło listę premier swych gier. Wynika z niej m.in. że już w czerwcu, po wielu, wielu miesiącach oczekiwania dane nam będzie zagrać złym Mario - głównym bohaterem Wario World.

www.nintendo.com

PS2 ■ *Final Fantasy X-3*

Niestety nie potwierdziły się jak na razie rewelacje

Medal of Honor, A.D. 2003

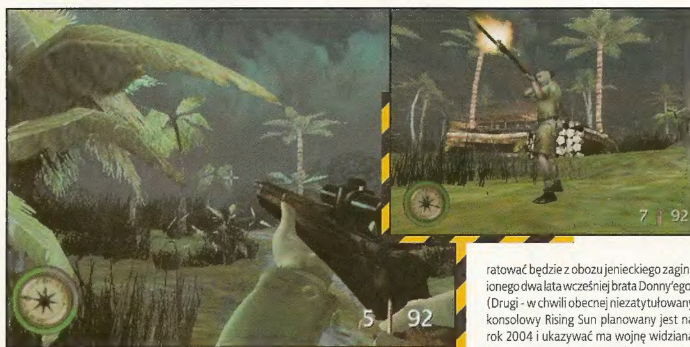


lectronic Arts konsekwentnie realizuje plan podboju świata. Na jego realizację przeznaczyło najbliższych 10 miesięcy, za cel zaś - teatr Pacyfiku. A wszystko to w ramach przynajmniej trzech nowych gier obsypanej nagrodami, wojennej serii Medal of Honor!

Platforma: **PC CD PS2 Xbox NGC**
Gatunek: **FPS**
Producent: **Electronic Arts**
Strona: **http://www.eagames.com/**

Stopień zaawansowania: **50%**

Medal of Honor, a zwłaszcza konsolowy Frontline i pecetowy Allied Assault, udowodnił wszystkim sceptykom, że możliwe jest stworzenie gier o rozmachu i klimacie z wojennych filmów. Nowe gry tej serii, tworzone przez wewnętrzne studia EA w Los Angeles, mają zaś pobić tamte na głowę! Nie tylko pod względem jakości (ponownie za wiarygodność historyczną odpowiadać będzie kapitan Dale Dye), lecz także poprzez zastosowanie druzgoczącej przeciwników taktyki ilościowej!



Jako pierwszy uderzy na Gwiazdkę konsolowy (PS2 Xbox NGC) Rising Sun, pierwsza z dwóch gier ukazujących losy braci rozdzielonych w dniu japońskiego ataku na Pearl Harbor. W Rising Sun wcielimy się w postać kaprala Josepha Griffina, którego wojna rzuci, m.in. z USS Arizona, pod Guadalcanal, następnie Singapur - do Birmy, by zakończyć jego wojenny wysiłek na Filipinach, gdzie ratować będzie z obozu jenieckiego zaginionego dwa lata wcześniej brata Donny'ego. (Drugi - w chwili obecnej niezatytułowany konsolowy Rising Sun planowany jest na rok 2004 i ukazywać ma wojnę widzianą oczami właśnie Donny'ego.)

Podobny do powyższego będzie pecetowy Pacific Assault. Ten również rozpocznie się na pokładzie Arizony, jednak losy jego bohatera potoczą się zapewne innymi torami. Różnić się też ma nieco charakter ich misji: w PA więcej będzie zdarzeń skryptowych i bitew na skalę porównywalną z atakiem na plażę Omaha w AA. Cechą wspólną obu, a nawet wszystkich trzech gier, jest jednak nacisk na misje drużynowe i po raz pierwszy w historii serii - tryb cooperative umożliwiający pokonywanie kolejnych misji wespół z przyjaciółmi!

Pacific Assault rozpocznie się w styczniu 2004.

PS Zmęczonych nadmiernie honorowymi przeciwnikami ucieszy zapewne fakt, że planowany jest drugi, nienazwany jak na razie dodatek do Allied Assault. Ten rozgrywać się ma w Afryce Północnej i Włoszech, a w sklepach pojawić już latem.

Flashtastyczne!
Tactics Core 1.01





Pod adresem www.ark51.com/TacticsCore/TCDemo.html znaleźć można demo znakomitego taktycznego role-playing, stworzone w całości w technice Flash!

Tactics Core wzorowane jest na Final Fantasy Tactics i innych grach tego typu. Ogranicza się do walki dwóch identycznych siedmioosobowych drużyn na pozornie bardzo prostej planszy. Drużyny składają się z wojowników (miecznika, łucznika, mnicha, zabójcy), czarodziejów (maga i kapłana) i uzdrowiciela. Każda z nich w jednej turze może się poruszyć (możliwe jest wycofanie się z ruchu) i zaatakować, przy czym niemożliwy jest ruch po ataku. Postacie działają naprzemiennie. Niezłe AI, wykorzystujące wszelkie błędy gracza sprawia, że kombinacje bitew nie powinny się szybko powtarzać.

Zaskakująco dobra jest w Tactics Core oprawa audio-wizualna. Wręcz nie do wiary, że tak wiele można wycisnąć z poczciwego flasha! Postacie są małe, co nie oznacza wcale, że marnej jakości. Przeciwnie - każda z nich to prawdziwe dzieł(k)o sztuki stworzone za pomocą 3D Studio Max! W czasie walki przygrywa klimatyczna muzyczka. Polecamy.

www.ark51.com/TacticsCore/TCDemo.html

podane przez „Indie Magazine", jakoby w wyniku znakomitych wyników sprzedaży Final Fantasy X-2 (czyli alternatywnej FFX) planowany był jej sequel - X-3.

www.squaresoft.com

NGC ■ *Final Fantasy: Crystal Chronicles w lipcu*

Square potwierdziło oficjalnie lipcową datę premiery Final Fantasy: Crystal Chronicles - kolejnej gry popularnej serii japońskich role-playing, planowanej dla GameCube'a. Zarysowane zostały zarazem kontury fabuły: wyprawy czworga bohaterów (Roya, Linly, Stea i Voice) w poszukiwaniu magicznego artefaktu, będącego w stanie ocalić ich świat przed zagładą.

www.squaresoft.com

PS2 ■ *Gran Turismo 4 - pewne przecieki*

W ostatnim czasie świat fanów „symulacji prawdziwej jazdy" - Gran Turismo, zawrzał wskutek wypowiedzi prezesa Polyphony Digital - Kazunori Yamauchiego. Wynika z niej bowiem, że Gran Turismo 4 cechować będzie jeszcze bardziej wiarygodna fizyka jazdy i model interakcji samochodu z otoczeniem. Pojawić się mają również nowe tryby gry, wśród których może się znaleźć gra online. Niestety potwierdziły się też nasze obawy dotyczące braku modelu uszkodzeń. Zdaniem szefa Polyphony w tym względzie wciąż napotykają oni na niechęć producentów reprezentowanych w grze samochodów.

www.scee.com

PS2 NGC ■ Sega stawia na Sonic!

Stały bohater naszego działu – Sega, ujawniła plany kompletnego face-liftingu własnego obrazu. Pomóc ma w tym nowa-stara maskotka - jeżyk Sonic! W tym celu tworzone są nie tylko nowe gry (aż pięć!) z kolczastym herosem w roli głównej, ale także sonicowe zabawki, a nawet kreskówka.

Czy Sonicowi uda się pobić Pokemony - przekonamy się przez najbliższe miesiące.

www.sega.com

PC CD PS2 Xbox ■ *Star Wars Galaxies później, ale SE*

Potwierdziły się nasze najgorsze przypuszczenia: gra, na którą czekają tysiące osób, gra, której premiera porównywana jest do premiery Ultimy Online przed laty - czyli Star Wars Galaxies: An Empire Divided (online'owe role playing w uniwersum Gwiezdnych Wojen) opóźni się o kolejne kilka miesięcy. Nie znamy jak dotąd nowej daty premiery gry, ponieważ ta zależy od przebiegu trzeciej fazy testów beta. Niemal równocześnie z wieścią o odsunięciu w czasie daty premiery gry jej twórcy poinformowali, że w chwili gdy dane nam będzie w końcu rozpocząć nowe życie pod dwoma słońcami Tatooine, możliwe będzie nabycie - drogą kupna - limitowanej (75 tys. kopii) edycji kolekcjonerskiej gry. Star Wars Galaxies: An Empire Divided Special Edition, prócz naturalnie krążków z grą, zawierać ma subskrypcję na jeden miesiąc gry, spinaną kołowo instrukcję, album ze szkicami z gry, figurkę kobiety-Zabraka (rasa Dartha Maula) i naszywkę na ubranie z logo gry.

www.starwarsgalaxies.com

PS2 ■ *Nowy Tekken i nowe Ace Combat!*

Jak informuje oficjalna strona Namco, ten japoński developer szuka chętnych do pomocy przy tworzeniu kolejnej, piątej już części zręcznościowego symulatora lotu - Ace Combat, oraz - i tu zapewne zalśnią oczy wszystkich wirtualnych wojowników - następnego Tekkena! Z opisu wymagań wynika wprawdzie, że prace nad grami ledwie się rozpoczęły, jednak - no cóż, ja właśnie zaczynam czekać na pierwsze jej efekty!

www.tecmoinc.com

PC CD ■ *Black and White 2 oficjalnie*

Duet Lionhead Studios-Electronic Arts ogłosił po raz pierwszy w pełni oficjalnie szczegóły dotyczące Black & White 2 - sequela "boskiej" strategii czasu rzeczywistego, z chowańcami w rolach głównych. Jak wynika z zapowiedzi zasadniczą różnicą pomiędzy grami serii jest nacisk położony w „dwójce" na militarny i społeczny aspekt życia twoich wyznawców, obecnie plemion japońskich, egipskich, azteckich, nordyckich. Te mało rozgarnięte dotąd ludziki będą w stanie budować miasta, formować

Legend of Zelda:
The Wind Waker



Do premiery Legend of Zelda: The Wind Waker wciąż pozostało kilka tygodni, jednak już teraz dzięki oficjalnej stronie gry możemy poczuć smak tej wielkiej przygody, otwierającej się przed właścicielami GameCube'ów!

Na znakomitej - pod względem zarówno treści, jak i formy - stronie poznasz wstęp do legendy, którą przyjdzie ci stworzyć w Wind Wakerze, oraz jej bohaterów - Linka, jego porwaną siostrę - Aryll, Tetrę i jej piratów oraz innych. Możliwe będzie także poznanie poszczególnych gadżetów, w tym szczegółów nt. Tingle Tunera - swoistego magicznego GameBoya, jakim dysponuje Link. Tu dowiemy się m.in. - co można uzyskać łącząc GameCube'a z GameBoyem (m.in. to, że drugi gracz może kierować Tingle'em - niemal wróżką).

Drobnym, ale miłym prezentem jest także gierka we flashu, w której pokierujesz mówiącą łodzią Linka – mowa tu o Królu Czerwonych Lwów. Zgodnie z fabułą gry prawdopodobne, a nawet wymagane jest przy tym zmienianie kierunku wiatru za pomocą tytułowej różdżki. Obrazu rzetelnej i przemyślanej strony dopełnia reportaż „zza planu" i dział „download", w którym znajdziemy filmy z gry, sześć tapet na pulpit, a nawet screensaver!

Polecamy.

www.zelda.com

Dynasty Warriors IV

Platforma: **PS2**
Gatunek: **akcja**
Producent: **KOEI**
Strona: **http://www.koei.co.jp/**

Stopień zaawansowania: 100%



Dynasty Warriors IV to najnowsza, wydana już w Japonii i Stanach Zjednoczonych część słynnych massive fighting games autorstwa Koei. Jeśli nigdy dotąd nie widziałeś żadnej z gier tej serii, wyobraź sobie dowolną bijatykę, przemnóż jej uczestników przez tysiąc, daj im broń, całość umieść raczej w niespokojnej starożytności i... patrz, jak widowiskowe mogą być bitwy na wielką skalę!

Dynasty Warriors IV ponownie rozgrywa się w realiach wojen feudalnych cechujących czasy schyłku dynastii Han (206 p.n.e. do 220 n.e.). Grę rozpoczynasz wybierając swego protektora - władcę jednego z trzech królestw (Wej, Wu, Szu). Następnie mianujesz swym awatarem jednego z oficerów walczących pod królewskim sztandarem i wychodzisz w pole, by zakończyć dzień imponującym wynikiem tysiąca pokonanych wrogów! Atrakcyjności grze dodaje fakt, że uczestniczyć będziesz w historycznych wydarzeniach (jak chłopskie powstanie „żółtych turbanów"), a także - co stanowi nowość dla serii - fakt, że pomiędzy misjami możliwa jest wymiana naszego alter ego na inne.

Głównym atutem Dynasty Warriors IV jest rozmach i widowiskowość toczonych tu bitew i nowość - pojedynków z wrogimi oficerami. W bitwach uczestniczą niejednokrotnie setki żołnierzy, co w połączeniu z nadludzkimi zdolnościami naszych bohaterów i zdolnością powalania całych pułków sprawia, że czujesz się prawdziwym herosem! Dodatkowo mnóstwo, naprawdę mnóstwo bonusowych postaci i ich ubiorów do odblokowania powoduje, że gra ostatecznie nigdy się nie kończy.

Nie ma jednak róży bez kolców. W przypadku Dynasty Warriors IV kolce to nazbyt ślepe powielenie poprzednich



części i zbyt mało elementów odświeżających starą formułę gry. Jeśli zatem wspomnienie Dynasty Warriors III wciąż wywołuje u ciebie ten miły dreszczyk - czwórkę kupuj w ciemno.

armie i... walczyć. Zmiany dotkną także osobowości chowańców, którzy zdolni mają być do pełnienia wielu ról - w tym burmistrza i... generała. Lionhead obiecuje także ulepszoną oprawę audiowizualną gry (w tym efekty cudów i kataklizmów) oraz jeszcze bardziej wyraźne odbicie moralności gracza w świecie gry.

www2.bwgame.com

NGC ■ *Wind Waker - rekordowe zamówienia*

Nintendo informuje, że nowa Zelda - Wind Waker, ustanowiła nowe rekordy zamówień w przedsprzedaży, zarówno w Ameryce, jak i Europie. Zgodnie z nimi w samych Stanach Zjednoczonych zamówionych zostało zawczasu 560 tys. sztuk gry, pobito tym samym dotychczasowego championa - Grand Theft Auto: Vice City. Więcej o Legend of Zelda: Wind Waker - w numerze.

www.zelda.com

GBA ■ *Splinter Cell i OPSAT w GBA*

Ubi Soft ujawniło szczegóły dotyczące efektów łączenia GameCube'a i GameBoya wyposażonych w własne wersje Splinter Cella. Jak wynika z wyjaśnień, po uruchomieniu zestawu NGC-GBA gra w tej drugiej wersji wzbogaci się o pięć nowych poziomów. W przypadku gry na „kostce" zaś ekranik GameBoya zmieni się w ekran OPSAT - urządzenia z gry, oraz pozwoli na zdalne uruchamianie broni, w tym stanowiących exclusive GameCube'a - przyklejanych bomb.

www.splintercell.com

Xbox ■ *Morrowind w platynie*

Microsoft poinformowało o pojawieniu się platynowej edycji Morrowinda - znakomitego „twardordzeniowego" role-playing autorstwa Bethesdy Entertainment. Oznacza to, że odtąd Morrowind dostępny będzie w sklepach po przystępnej cenie zaledwie 20 dolarów.

www.morrowind.com

KWIECIEŃ PRZY KONSOLI!

KWIECIEŃ TO DOBRY MIESIĄC (TAK SAMO JAK KAŻDY INNY), BY SPĘDZIĆ GO PRZY SWOJEJ ULUBIONEJ KONSOLI. JEŚLI POSIADASZ PLAYSTATION 2 I JESTEŚ CZYTELNIKIEM NASZEGO MAGAZYNU MOŻESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, W KTÓRYM DO WYGRANIA MAMY GRY KESSEN I DINO STALKER.

By wziąć udział w konkursie należy odpowiedzieć na jedno proste pytanie - który numer magazynu Action Plus trzymasz w tej chwili w rękach:

A) **62**
B) **71**
C) **50**

Prawidłową odpowiedź należy przesłać SMS-em pod numer 7164.

SMS musi mieć postać
AP.KE.X
Gdzie X oznacza właœciwą odpowiedź (do wyboru A, B lub C).



UWAGA!
Koszt wysłania SMS-a to tylko 1 zł + VAT - czyli dokładnie tyle, ile kosztuje wysłanie kartki pocztowej.

W losowaniu nagród pod uwagę wzięte zostaną tylko i wyłącznie zgłoszenia SMS-em z treścią zgodną z podanym schematem.

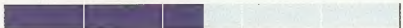
UWAGA!
Nie ma ograniczeń co do liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika konkursu.

CZEKAMY DO 11 MAJA!

Fallout: Brotherhood of Steel

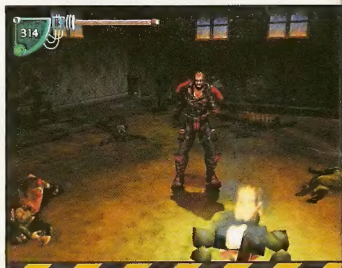
Platforma: **PS2**
Gatunek: **akcja**
Producent: **Naughty Dog/SCEA**
Strona: **http://www.scea.com/**

Stopień zaawansowania: **50%**





Zestawienie dwóch powyższych, a zapowiedzianych w marcu przez Interplay tytułów nie jest tak niezwykłe, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Obydwa bazują na dorobku technologicznym pierwszego Mrocznego Sojuszu, obydwa tworzone są przez Black Isle Studios i należą do gatunku arcade'owych role-playing, obydwa wreszcie, choć wyrosły z pecetów, pojawią się wyłącznie na konsolach.





Fallout: Brotherhood of Steel to kolejny po pecetowym Fallout Tactics tytuł bazujący na popularności najlepszej - zdaniem wielu serii role-playing wszech czasów - Fallouta. Nowy Fallout niewiele jednak wspólnego ma z „głębokim" odgrywaniem ról. To raczej postapokaliptyczny Dark Alliance. Wcielisz się w nim w giermka Bractwa Stali, który, jak na policjanta świata Fallout przystało, tępić będzie hordy mutków i ghuli (łapy precz od Harolda!) dybiących na życie dobrotliwych ludzi. W grze dostępnych będzie 3 różnych bohaterów, ponad 50 rodzajów broni i naturalnie, tryb cooperation.

Drugi z tytułów właściwie nie wymaga prezentacji. Sequel znakomitego Dark Alliance - najlepszego, zdaniem AIAS, konsolowego role-playing roku 2002, powróci ładniejszy, większy i jeszcze lepszy niż poprzednik. Do wyboru będzie aż pięć zróżnicowanych postaci i setki elementów ekwipunku. Interesująco brzmi również zapowiedź tworzenia własnej broni i obietnica ukrytych plansz, przedmiotów, a nawet - być może - dodatkowego bohatera! Fallout: BoS i Dark Alliance II zawirują w napędach naszych konsol na Gwiazdkę.



PS2 ■ *Onimusha 3*
Na specjalnie zwołanej konferencji prasowej Capcom potwierdziło dobiegające nas wcześniej pogłoski, jakoby w produkcji znajdowała się kolejna część popularnego bitewnego action-adventure - Onimusha. Onimusha 3, pod takim bowiem niewyszukanym tytułem przedstawiono produkcję, pozwoli na grę dwoma diametralnie różnymi bohaterami i oferować będzie tym samym dwa różne style gry. Pierwszym bohaterem jest znany już z „jedynki" mistrz miecza Akechi Samanosuke, drugim wzorowany na Jeanie Reno (Leonie Zawodowcu i Roninie) specjalista od broni palnej - Jacques Bran. Akcja gry rozgrywać się będzie w dwóch okresach - w Japonii w roku 1582 i Francji roku 2004. Onimusha 3 jako pierwsza gra w historii tej serii będzie całkowicie trójwymiarowa. Onimusha 3 w Japonii pojawi się w marcu roku 2004.

www.capcom.co.jp/onimusha/

PS2 ■ Onimusha Buraiden
Capcom ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Onimusha Buraiden - bazującej na popularnej serii bitewnej gry w stylu Virtua Fighter. W grze, tworzonej na bazie technologii Onimusha 3 i fabule dwóch pierwszych części serii, będzie tryb historii bohaterów, w którym zdobywać będą oni doświadczenie, oraz tryb multiplayer do czterech graczy naraz, w którym ci testować będą nabyte wcześniej umiejętności. Onimusha Buraiden rozpocznie walki w listopadzie.

www.capcom.co.jp/onimusha/

PC CD PS2 Xbox ■ *DX2 na PS2?*
Choć doniesienia, jakoby Deus Ex: Invisible War miało się także pojawić na PlayStation 2, nie znalazły potwierdzenia u Ion Storm - to niewielki znaczek PS2 na stronie Eidosu przy tytule tego obiecującego role-playing zdaje się potwierdzać, że rzeczywiście już wkrótce w „Niewidzialnej Wojnie" wezmą udział także posiadacze „czarnul".

www.deusex2.com

PC CD Xbox ■ *Halo 2 w 2004*
Mamy nie najlepsze wieści dla fanów bohatera Halo: Combat Evolved - Master Chiefa. Zwyczajowo doskonale poinformowane w sprawach dotyczących Bungie Bungie.net poinformowało, że sequel tego kultowego xboksowego first person shootera nie pojawi się wcześniej niż na początku przyszłego roku. Przyczyn tej decyzji twórcy gry każą upatrywać w wyjątkowym stopniu skomplikowania tytułu, co uniemożliwia zmieszczenie się z premierą Halo 2 w tym roku kalendarzowym. I z pokrewnych wiadomości: pecetowa wersja Halo (Gearbox) wciąż planowana jest na lato. Cóż, tyle z tego, że zachowana zostanie chronologia zdarzeń i Halo PC pojawi się wcześniej niż Halo 2 Xbox.

www.combatevolved.com

PS2 Xbox ■ *Reservoir Dogs*
Brytyjskie SCi Games poinformowało o nabyciu praw licencyjnych do "Wściekłych Psów", kultowego w niektórych kręgach filmu Quentina Tarantino. Na bazie filmowego zdarzenia opowiadającego o

Championship Manager 4

Platforma: **PC**
Gatunek: **menedżer piłkarski**
Producent: **SI/Cenega**
Strona: **http://www.sigames.com/**

Stopień zaawansowania **95%**



W chwili kiedy czytacie te słowa, Championship Manager 4 powinien być już ukończony. Poprzednia część serii ochrzczona została przydomkiem „gra twojego życia" i wszystko wskazuje na to, że czwarta część najpopularniejszego piłkarskiego menedżera raczej nie obniży tego poziomu.



Co nowego czeka nas w CM4? Największą zmianą dla wszystkich fanów serii będzie zapewne nowy sposób przedstawiania akcji na boisku, a właściwie jego twórcze rozwinięcie. Otóż, podczas meczu, tak jak dotychczas, wydarzenia na boisku będą relacjonowane krótkimi tekstowymi komunikatami, jednakże podczas sytuacji podbramkowych na ekranie ukazywał się będzie uproszczony rzut złotu ptaka na boisko, a na nim zawodnicy reprezentowani przez małe, kolorowe kuleczki. Po raz pierwszy więc w historii serii będzie można obejrzeć gorące sytuacje, co ma pozwolić na podejmowanie bardziej pewnych decyzji taktycznych.

To zmiana największa i najpoważniejsza, reszta innowacji nie posunęła się aż tak daleko. Poza uaktualnionymi składami (39 lig, 200 tysięcy zawodników i kadrowiczów), poprawiono interfejs, który teraz będzie można personalizować dowolnymi „skórkami". Znacznie wzrosła również – zgodnie z duchem czasu – aktywność mediów, które domagają się wyjaśnień od menedżerów podejmujących niepopularne, kontrowersyjne lub po prostu błędne decyzje. Większe niż wcześniej znaczenie ma teraz także osobowość i samopoczucie piłkarzy, o których trzeba cały czas dbać i uważać na to, by ich nie zrazić. Wszystko to sprawia, że „arkusz kalkulacyjny", jakim w istocie są gry z serii Champ Man w czwartej odsłonie jeszcze lepiej symulował będzie życie i problemy piłkarskiego menedżera.

historii pewnego napadu na jubilera i dalszych losów jego sprawców stworzona zostanie gra Resevoir Dogs. Miłośnicy Tarantino otrzymają w niej możliwość zagrania każdym z piątki „kolorowych" bohaterów, wielbiciele szybkiej interaktywnej akcji zaś masę ołowiu w powietrzu i szaleńcze pościgi samochodowe.

Reservoir Dogs napadną na sklepy pod koniec tego roku.

www.sci.co.uk

PC CD PS2 Xbox NGC ■ ***Soul Reaver 3 i nowe The Italian Job***

Jak wynika z nowego planu wydawniczego Eidosa, jeszcze w tym roku przyjdzie nam zagrać w trzecią część krwiożerczego Soul Reavera, oraz poznać osobiście wirtualną Charlize Theron w konsolowej wersji nowego kinowego „The Italian Job".

www.eidos.com

PC CD Xbox ■ ***Microsoft kupuje BioWare?***

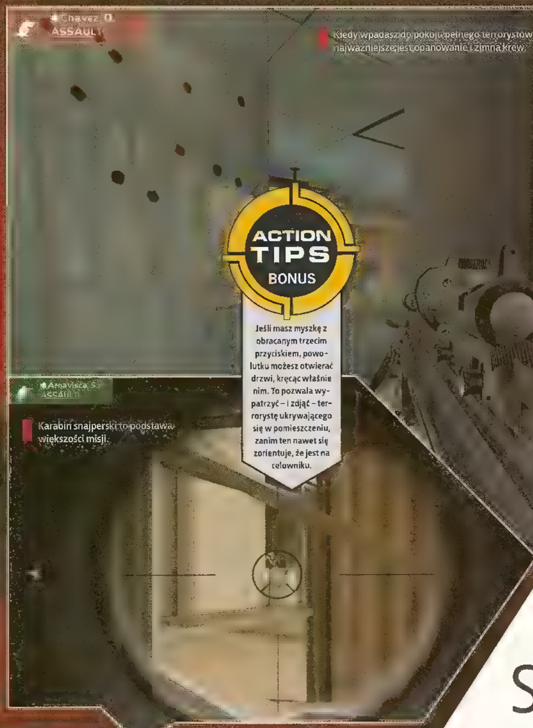
Współpraca Microsoftu i BioWare'u za pośrednictwem LucasArts przy Star Wars: Knights of the Old Republic układa się tak dobrze, że zdaniem niektórych - uzasadnione stało się doszukiwanie faktu wykupienia kanadyjskiego cudownego dziecka przez giganta z Redmond. Naturalnie, pogłoski te zostały szybko i zdecydowanie zdementowane przez obie zaangażowane strony.

www.bioware.com

LithTech = Touchdown Entertainment

LithTech, twórca technologii stojącej m.in. za Aliens vs. Predator 2 czy No One Lives Forever 2, zmienił nazwę na Touchdown Entertainment. Jendocześnie ze zmianą nazwy zaprezentowany został następca Jupiter engine - multiplatformowy zestaw narzędzi developerskich - Copperhead.

www.touchdownentertainment



Kiedy wpadasz do pokoju pełnego terrorystów, najważniejsze jest opanowanie i zimna krew.

Karabin snajperski to podstawa większości misji.



Jeśli masz myszkę z obracanym trzecim przyciskiem, powolutku możesz otwierać drzwi, kręcąc właśnie nim. To pozwala wypatrzyć – i zdjąć – terrorystę ukrywającego się w pomieszczeniu, zanim ten nawet się zorientuje, że jest na celowniku.



Animacja komandosów jest bardzo płynna i naturalna.

Rainbow Six 3: Raven Shield

Pakuj UZI, jedziemy na akcję!



4,5

Niezwykle udana czwarta część kultowej serii.

Producent: **Red Storm**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **taktyczny shooter**
Wymagania: **PII 800 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

ZOOM

Fabuła tocząca się wokół tajnych nazistowskich dokumentów nie zbyt niestety przekonuje.

Gatunek taktycznych shooterów, gier FPS, w których sterujesz oddziałami specjalnymi, oddziałami wojska lub antyterrorystami, został właściwie stworzony przez serię Rainbow Six. Zarówno pierwsza część gry, jak i jej kontynuacja (Rogue Spear) zdefiniowały ten gatunek, wprowadziły szereg rozwiązań podchwyconych później przez innych twórców. W ostatnich latach jednak seria Rainbow Six straciła na znaczeniu, na rynek trafiły gry ciekawsze, bardziej realistyczne, po prostu lepsze (np. SWAT 3 Close Quarters Battle). Czy nowa, właśnie wydana odsłona serii przywróci jej popularność?

Raven Shield (przy okazji - kolejna gra serii, której inicjały to RS) to raczej krok ewolucyjny niż rewolucyjny dla cyklu Rainbow Six. Wiele elementów rozwinięto i udoskonalono, żadna ze zmian i modyfikacji nie wpływa jednak na formułę gry, niezmienioną właściwie już od 1998 roku, kiedy ukazała się pierwsza część serii. Tak więc, podobnie jak w wydanych wcześniej grach, stajesz w Raven Shield przed kilkunastoma misjami, połączonymi ze sobą niezbyt wymyślną (a może właśnie zbyt wymyślną?!?) fabułą, w której główne role odgrywają tajne dokumenty nazistów i szaleniec, pragnący wykorzystać je, by sterroryzować cały świat. Szczerze mówiąc jednak, fabułę tę najlepiej pozostawić w spokoju i grę potraktować jako serię zadań, które musi wykonać twoja jednostka.

Takie wykonywanie zadań składa się z kilku etapów. Po zapoznaniu się z dotyczącymi misji informacjami wywiadowczymi oraz opiniami psychologów i analityków przechodzisz do ekranu wyboru zespołów, które wyślesz do akcji. Łącznie możesz wybrać ośmiu żołnierzy o różnych specjalnościach (snajperzy, saperzy itd.), z których tworzysz dwa lub trzy zespoły. Do każdej akcji możesz zabierać innych żołnierzy, jeśli jednak któryś z nich zginie, bezpowrotnie znika z dostępnej puli – każda śmierć zmniejsza zatem twoją szansę na powodzenie w kolejnych misjach - jeśli wykonujesz misje z dużymi stratami, może się okazać, że przy szóstej-siódmej nie będziesz miał już kogo wysyłać do akcji.

Na tym samym ekranie, na którym wybierasz zespoły biorące udział w misji, określasz też uzbrojenie i sprzęt dodatkowy, jaki mają zabrać twoi podkomendni. Arsenał dostępny w grze robi nieprawdopodobne wrażenie – nie dość, że twórcy Raven Shield wprowadzili chyba wszystkie najczęściej używane przez służby specjalne pukawki, to jeszcze większość z nich możesz w pewnym zakresie modyfikować, np. dobierając do nich tłumik czy celownik czuły na ciepło. Do tego dochodzi jeszcze pokaźny zestaw dodatkowego sprzętu - zaczynając od granatów gazowych i flash-bangów, na urządzeniach wykrywających bicie serca kończąc.

Kolejny krok to stworzenie planu akcji - znak rozpoznawczy serii. Niestety, mimo kilku usprawnień, interfejs planowania nadal jest odrobinę niewygodny - brakuje w nim paru opcji, które znacznie ułatwiłyby planowanie ataków. Jego zaletą z kolei jest na pewno to, że w niewielkim okienku widzisz to, co widzieć będą twoi żołnierze, wykonując rozkazy - możesz zatem dokładnie ustalić, w którym miejscu najlepiej będzie się skryć, skąd i w jakie miejsce wyrzucić granaty czy z której strony najlepiej przypuścić atak. Tak naprawdę jednak próbę przejścia każdej misji najlepiej rozpocząć, bazując na planach przygotowanych już przez twórców gry – i to z kilku powodów. Po pierwsze, wiedzę o tym, co tak naprawdę czeka cię na miejscu akcji, zdobywasz dopiero rozgrywając dany scenariusz i na „własnej skórze" poznając kryjówki terrorystów, ich uzbrojenie i liczebność. Po drugie, opracowanie dobrego planu wymaga doświadczenia i zrozumienia zasad, na których opiera się gra, a tego nie zdobędziesz, nie grając w nią. Po trzecie, plany przygotowane przez twórców są całkiem dobre - wystarczające, by przejść większość misji, choć oczywiście można (a później nawet trzeba) je poprawić i udoskonalić, tak by ograniczyć straty w zespole do minimum.

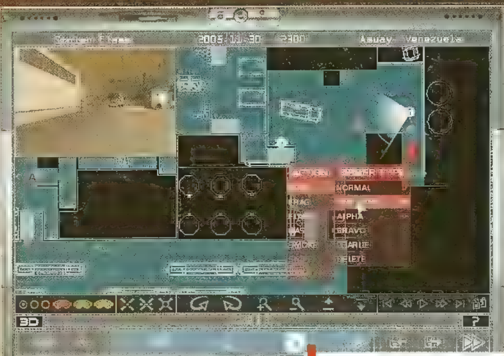
Po tych przygotowaniach wreszcie nadszedł czas na akcję. W tym ostatnim module gry zmieniono najwięcej, tutaj Raven Shield najbardziej różni się od poprzednich części serii. I nie chodzi tylko o udoskonaloną grafikę - przede wszystkim o możliwość wydawania rozkazów i modyfikowania zachowań żołnierzy już w trakcie misji. Twórcy gry zapożyczyli system wydawania poleceń znany z gry SWAT 3, w którym wystarczy wskazać na dany z obiektów otoczenia (np. drzwi), by z prostego menu móc wybrać rozkaz dla podkomendnych (np. otwórz drzwi, wrzuć do środka granaty, wejdź do środka). System ten spraw-

Czerwony Sztorm: Twórca serii Rainbow Six, firma Red Storm, to specjalista od taktycznych shooterów. W tym samym czasie, co Rainbow Six - na polski rynek powinien także trafić dodatek do gry Ghost Recon zatytułowany Island Thunder tejże firmy.

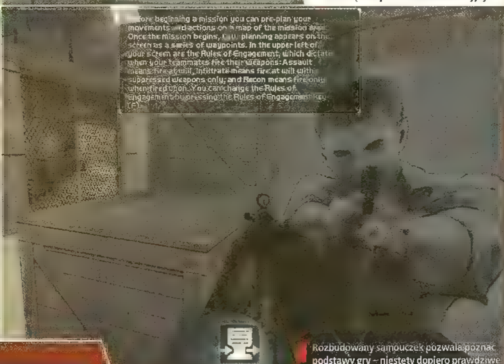


Efekty działania flashbangów i granatów gazowych wykonano tu najlepiej spośród wszystkich gier gatunku.

Ciała zabitych czasem układają się w dość dziwne pozycje.



Ekran planowania misji nieco poprawiono, ale wciąż nie jest on całkiem intuicyjny.



Rozbudowany samouczek pozwala poznać podstawy gry – niestety dopiero prawdziwe akcje uczynią z ciebie komandosa.

dził się w SWAT 3 i działa świetnie również w Raven Shield, dając możliwość elastycznego dostosowania działań w zależności od przebiegu misji. Ta duża dla serii zmiana w niebywały sposób pogłębia i wzbogaca rozgrywkę. Szkoda tylko, że jest to rozwiązanie kojarzące się tak nieodparcie ze SWAT 3 – gdyby było oryginalne, za ten pomysł wynosiłbym twórców gry pod niebiosa.

Misje, jakie przyjdzie ci wykonywać, choć sprowadzają się do zabijania terrorystów i uwalniania zakładników, są zróżnicowane, przynajmniej pod względem problemów i wyzwań stawianych przed graczem. Kampania dla jednego gracza poprowadzi cię przez kilkanaście rozrzuconych po całym świecie lokacji - od rafinerii olejowej w Wenezueli, przez lotnisko na Caymanach, aż po bank w Londynie i wioskę w szwajcarskich Alpach. Ponadto każdy ze scenariuszy – plus kilka dodatkowych – możesz rozegrać w trybie misji pojedynczych, wybierając wówczas za cel misji albo uratowanie zakładników, albo tylko zabicie terrorystów. Dodatkowo pojawia się tu tryb Lone Wolf, w którym starasz się przejść misję w pojedynkę, kierując tylko jednym żołnierzem - co na pewno ucieszy fanów tradycyjnych, bardziej zręcznościowych strzelanek bez taktyczno-operacyjnej otoczki. Raven Shield udostępnia także opcję gry dla wielu graczy, przy czym (tradycyjnie) trybów zabawy jest tu kilka.

// Pierwszej klasy dźwiękom towarzyszy równie dopracowana grafika. Tutaj - ponownie - ogromne wrażenie robią efekty działania broni – rozmazanie ekranu przy flashbangu, granatach z gazem łzawiącym – i dodatkowymi urządzeniami – czujniki bicia serca czy cieplne. //

Twórcy nowej gry z serii Rainbow Six wykonali ogromny krok naprzód w zakresie oprawy dźwiękowej i wizualnej produkcji. To jedna z wciąż nielicznych gier, która wykorzystuje w pełni najnowsze możliwości kart dźwiękowych i głośnikowe systemy Dolby Surround – odgłosy są niezwykle realistyczne (poza tym, że wszyscy terroryści, niezależnie od nacji - mówią po angielsku), a przy dobrym nagłośnieniu efekt działania granatów typu „flashbang" autentycznie ogłusza. Pierwszej klasy dźwiękom towarzyszy równie dopracowana grafika. Tutaj - ponownie - ogromne wrażenie robią efekty działania broni – rozmazanie ekranu przy flashbangu, granatach z gazem łzawiącym – i dodatkowymi urządzeniami – czujniki bicia serca czy cieplne. Lokacje pokryte są teksturami w wysokiej jakości, trójwymiarowe modele bardzo szczegółowe (wyjątkowo żołnierzy Rainbow Six), a animacja płynna, nawet na średniej klasy maszynach. Niestety w wyglądzie grafiki zdarzają się drobne, typowe dla niej błędy - przenikanie przez ściany lub inne obiekty 3D czy dziwaczne, niezawsze zgodne z rzeczywistością ułożenie ciał zabitych.

Niestety to nie jedyne niedoróbki. Sztuczna inteligencja – zarówno sterowanych przez komputer żołnierzy, jak i terrorystów – ogólnie trzyma poziom i sprawia realistyczne wrażenie. Zdarzają się jednak momenty (zazwyczaj najbardziej nieoczekiwane i krytyczne), w których na polu walki dzieją się rzeczy dziwne – komandosi nie potrafią znaleźć drogi z punktu A do punktu B lub kiedy wchodzą do pomieszczenia z terrorystami, stają bezpośrednio naprzeciw drzwi, otwierają je, zakładają broń na plecy, wyciągają granat, potem zawle... Wtedy zazwyczaj (a czasem nawet szybciej) padają od kul terrorystów. Trudno powiedzieć, z czego to wynika, bowiem przy kolejnym rozgrywaniu tego scenariusza błędy takie już się nie powtarzają.

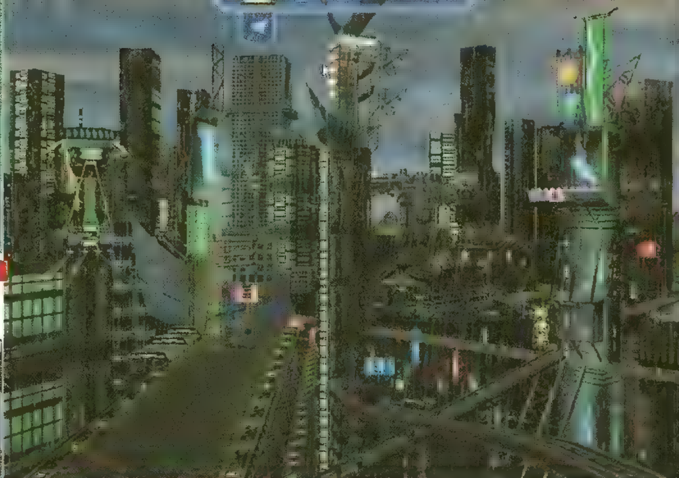
Wady te na szczęście występują sporadycznie i nie przeszkadzają zbytnio w czerpaniu pełnej satysfakcji z gry. Raven Shield bowiem zasługuje na wysokie noty – twórczo rozwija gatunek taktycznych strzelanek, bez rewolucji udoskonalając te elementy, które przyciągają przed monitory miliony fanów takich gier. Jeśli jesteś jednym z nich, z powodzeniem możesz zainwestować w trzecią część serii Rainbow Six – kolejna taka gratka szybko nas nie spotka. Alpha, Over!

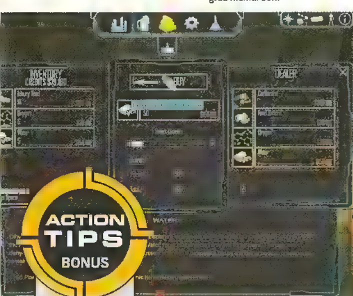
GB-Man



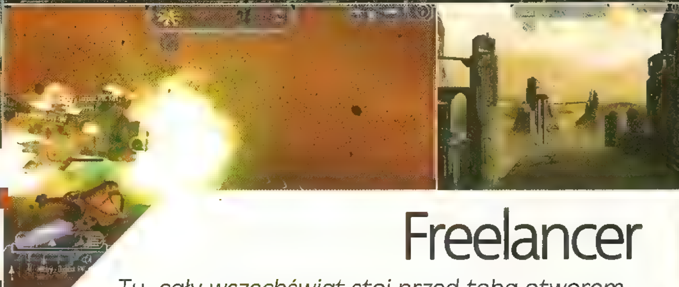
System sterowania, odważnie zaplanowany i oryginalny, sprawdza się w 100%.

Każda z planet wygląda inaczej, a systemów gwiezdnych jest w grze niemal 50!!!





Interfejs handlu jest intuicyjny w obsłudze - szkoda, że ten element gry nie został bardziej dopracowany.



Elementem bardzo dobrej grafiki Freelancera są fenomenalne efekty świetlne.

ACTION TIPS BONUS

Ceny towarów w uniwersum Freelancera zmieniają się tylko w niewielkim stopniu. W związku z tym wystarczy, że odkryjesz kilka miejsc z atrakcyjnymi cenami sprzedaży i kupna dla poszczególnych towarów - i możesz w łatwy sposób zarobić niemałą fortunę!!!

Freelancer

Tu, cały wszechświat stoi przed tobą otworem...



4

Świetna, choć mało odkrywcza, kosmiczna symulacja!

Producent: **Digital Anvil**
Dystrybutor: **Microsoft**
Gatunek: **kosmiczny symulator**
Wymagania: **PII 600 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Freelancer to gra z długą, burzliwą historią. Jej pomysłodawcą i pierwszym twórcą był Chris Roberts, legenda branży komputerowej rozrywki, odpowiedzialny za kultową serię Wing Commander. Zapowiadany przez niego kilka lat wstecz kosmiczny symulator – Freelancer właśnie – miał być przełomem na rynku, prawdziwą rewolucją w gatunku. Niestety podczas prac zarówno sam Roberts, jak i duża część pierwszego składu pracującego nad grą opuściła studio Digital Anvil. Między innymi dlatego właśnie gra ukazuje się z takim poślizgiem i dlatego też z wielu składanych na początku prac nad tytułem obietnic spełniono tylko kilka. Mimo to nawet z nową ekipą i bez głównego pomysłodawcy stworzono grę na pewno niewybitną czy rewolucyjną, ale bardzo udaną i diabelnie grywalną.

Freelancer to kosmiczna symulacja - prosta co prawda, ale imitująca nie tyle loty i walkę międzyplanetarnymi statkami, co całą galaktykę żyjącą zgodnie z własnym rytmem, zajętą własnymi sprawami, w której gracz jest tylko jednym z wielu awanturników przemierzających nieskończone przestrzenie. Oczywiście bohater gry nie jest całkiem zwykły – to Edison Trent, jeden z nielicznych ocalałych z eksplozji stacji kosmicznej Freeport 7, którą zaatakowali znienacka nieznani napastnicy. Podczas ataku Trent stracił całą fortunę, statek i towar - zadaniem gracza jest zatem przywrócenie mu jego dawnego statusu społecznego. A przy okazji ma odnaleźć sprawców zniszczenia Freeport 7 i uratować świat. Chociaż nie do końca – po rozegraniu kilku pierwszych (a nawet tylko pierwszej) przewidzianych fabułą misji można się zająć całkowicie własnymi sprawami, handlować towarami pomiędzy planetami, wynajmować się do generowanych losowo zadań. Ta swoboda robi początkowo duże wrażenie – tym bardziej że systemów gwiezdnych jest tu sporo, a każdy wygląda inaczej, a jednakowo cudnie – niestety po kilku godzinach grania okazuje się, że losowe misje powtarzają się i nudzą, ceny towarów zmieniają się w zbyt małym stopniu, a na większości planet spotykasz podobne postaci, które odnoszą się do ciebie zawsze tak samo.

W obliczu tego główna oś fabularna jest dla gry zbawieniem, nadaje jej sens. Tu jest już dużo lepiej, bowiem bohaterów ważnych dla fabuły gra (podkłada głos) kilku znanych aktorów (m.in. nieśmiertelny John Rhys-Davis), misje są zróżnicowane, a historia samotnego kosmicznego najemnika ma własny urok. Freelancer wciąga także dlatego, że jest żywy, pełny walk i pojedynków - te zaś dostarczają mnóstwa emocji zarówno dzięki oszałamiającej oprawie graficznej, jak i nowatorskiemu, ale świetnie sprawdzającemu się sterowaniu. Twórcy gry zdecydowali się na odważne posunięcie – zrezygnowali z obsługi joysticka, który do niedawna był niezbędnym zakupem przy grach tego gatunku – i opracowali system sterowania, wykorzystujący jedynie myszkę oraz klawiaturę. Dokładniej - opracowali dwa systemy, z których jeden to autentyczne dzieło geniusza: sterowanie celownikiem i statkiem odbywa się za pomocą myszki, przy czym tę pierwszą czynności wykonuje się, po prostu ruszając myszką, tę drugą zaś, z przytrzymaniem lewego przycisku myszy. Oczywiście takie sterowanie wymaga wprawy, różni się bowiem w stopniu diametralnym do tego, co znamy z innych kosmicznych symulacji. Kiedy jednak uda się już je opanować, okazuje się, że to doskonały pomysł wart przeniesienia do innych produkcji.

// Freelancer wciąga także dlatego, że jest żywy, pełny walk i pojedynków, te zaś dostarczają mnóstwa emocji zarówno dzięki oszałamiającej oprawie graficznej, jak i nowatorskiemu, ale świetnie sprawdzającemu się sterowaniu. //

Siła Freelancera leży w sposobie, na jaki łączy on zręcznościową i uproszczoną grywalność strzelanki z elementami kosmicznej symulacji, gatunku o klasę wyższego i poważniejszego. Proporcje, w jakich składniki tych dwóch rodzajów gier są tu połączone, udało się tak dobrać, by zainteresować fanów obu gatunków, jednocześnie nikogo nie zrażając, co przy grach-hybrydach wydaje się dość częste. W połączeniu z efektowną i wyraźnie wystylizowaną oprawą graficzną oraz dźwiękową daje to grę, przy której po prostu miło spędza się czas. Z kolei najważniejszy zarzut to taki, że nie jest tak rewolucyjna, jak zapowiadano. Ale czy to pierwszy raz, kiedy obietnice twórców nie pokrywają się z rzeczywistością?

Tymo



Grafika Freelancera ma charak...

Starlancer był pierwszy: Freelancer jest nieoficjalną kontynuacją wydanej trzy lata wstecz gry Starlancer. Obie łączy ten sam wszechświat, to samo tło fabularne, jednak w nowej grze nie ma żadnych istotnych odwołań do poprzedniej produkcji studia Digital Anvil.





Kiedy podpalisz wrogie umocnienia, możesz poczekać, aż ogień załatwi za ciebie brudną robotę - lub kontynuować atak.



Oblężenia to na pewno najbardziej spektakularny element gry.



Obecność na polu walki dowódców i medyków potrafi obrócić szalę zwycięstwa na twoją korzyść – pamiętaj, by zawsze wysyłać ich do najtrudniejszych potyczek.

Praetorians

Galowie kontra Rzymianie – tym razem bez Asteriksa!

Gry z gatunku rozgrywanych w czasie rzeczywistym strategii przeżywają w ostatnich miesiącach prawdziwy renesans – tytuły pojawiają się z większą jeszcze niż rok temu częstotliwością i właściwie każda produkcja zasługuje na uznanie. Dobrą passę RTS-ów zapoczątkował Warcraft III firmy Blizzard, kolejnym ważnym tytułem było Age Of Mythologies Microsoftu, a poza tymi produkcjami dostaliśmy jeszcze perełki, takie jak American Conquest i Command & Conquer: Generals. Jest dobrze – a do tego, że może być jeszcze lepiej, przekonuje najnowsza gra studia Pyro (znacie ich z serii Commandos) zatytułowana Praetorians.

Ci z was, którzy uważali na lekcjach historii, na pewno wiedzą, że jeśli w grze występują pretorianie, musi ona dotyczyć Imperium Rzymskiego i okresu jego podbojów prowadzonych w całej Europie. Tak jest w istocie – Praetorians to gra strategiczna, której scenariusze oparte są o wydarzenia z czasów, w których na czele imperium stał Juliusz Cezar - i pozwalają wcielić się weń oraz prowadzić podbój zachodniej części Europy i północnego Egiptu. W grze występują trzy nacje – Rzymianie, Egipcjanie i potraktowani „zbiorczo" barbarzyńcy reprezentujący różne plemiona, z którymi walczyły legiony Cezara.

Kampania dla jednego gracza nie jest ściśle połączona fabularnie w jedną całość - to raczej zestaw dwudziestu czterech świetnie zaprojektowanych i pomysłowych misji o rosnącym poziomie trudności, które przechodzisz w ustalonej przez twórców kolejności. Twórcy gry wyraźnie się starali, by grę maksymalnie uprościć, sprowadzić do niezbędnych podstaw – stąd tylko trzy grupy, rozdzielenie kolejnych scenariuszy, stosunkowo niewielka liczba jednostek, prosty i intuicyjny sposób sterowania. To uproszczenie wcale jednak nie oznacza, że gra jest łatwa - wręcz przeciwnie, dzięki temu zabiegowi udało się uzyskać esencję strategii wojennej tamtego okresu, komputer natomiast bezlitośnie wykorzystuje wszystkie popełnione błędy i odstępstwa od sztuki. To twardy przeciwnik, który doskonale wie, jak wykorzystać mocne i słabe strony występujących w grze wojsk.

Poza typowymi jednostkami, takimi jak uzbrojona w miecze piechota czy łucznicy, różnymi dla każdej z nacji, w grze występują również jednostki specjalne – maszyny oblężnicze oraz zwiadowcy, dowódcy i medycy. Dwie ostatnie mają pole oddziaływania na inne - wszystkie jednostki znajdujące się w tym okręgu walczą lepiej (w przypadku dowódców) lub odzyskują utracone punkty zdrowia (w przypadku medyków). Zwiadowcy, korzystając z pomocy zwierząt – sokołów i wilków – potrafią odkryć wrogie oddziały ukryte w lasach lub na wzgórzach. Również jednostki zwykłe mają specjalne umiejętności – np. gladiatorzy zarzucają na wrogie oddziały unieruchamiającą je sieć, a legioniści przyjmują formację żółwia, w której osłaniają się ze wszystkich stron tarczami. Przeznaczenie maszyn oblężniczych jest rzeczą oczywistą, każda z pięciu dostępnych w Praetorians pozwala w inny sposób podejść obrońców obleganych fortyfikacji, każda też działa w sposób zgodny z jej funkcją historyczną.

// Ta gra to coś w stylu interesującej lektury szkolnej – wciąga, dostarcza doskonałej rozrywki, a jednocześnie edukuje – i to nienachalnie, a w bardzo naturalny sposób. //

Całkowita zgodność z historią jest zresztą jedną z największych zalet gry. Scenariusze przygotowane przez twórców związane są z dokładnie opisanymi wydarzeniami, jakie rzeczywiście miały miejsce kilkanaście wieków temu. Podczas gry w Praetorians można mimowolnie i bez większego wysiłku poznać przyczyny większości ówczesnych konfliktów oraz strategię prowadzenia walk w starożytności. Ta gra to coś w stylu interesującej lektury szkolnej – wciąga, dostarcza doskonałej rozrywki, a jednocześnie edukuje – i to nienachalnie, a w bardzo naturalny sposób.

Na wysoką ocenę Praetorians składa się również całkiem niezła trójwymiarowa grafika – trudno tylko zrozumieć, dlaczego nie ma tu opcji obracania mapy, przez co możesz mieć czasami kłopoty z wydawaniem precyzyjnych rozkazów czy z pełnym wykorzystaniem terenu podczas prowadzonych działań. Drobną wadą gry jest także brak bezpośredniego wsparcia dla trybu multiplayer, który - przynajmniej w dniu pisania tej recenzji - nie jest jeszcze zbyt popularny wśród internautów. Mimo to jednak Pretorianie zasługują na pochwałę – to kolejna udana produkcja studia Pyro, gra plasująca się w czołówce gatunku RTS.

GB-Man



4,5

Strategiczna esencja starożytnych wojen – doskonała gra!

Producent: **Pyro**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 500 MHz, 256 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

ZOOM



Możesz [illegible]

Straż Rzymu: Pretorianie (z łac. milites praetoriani) byli zorganizowaną przez Oktawiana Augusta strażą przyboczną rzymskich wodzów. Od 27 p.n.e. gwardia przyboczna cesarzy licząca ok. 4,5-5 tys. żołnierzy i stacjonująca poza murami Rzymu.



Grafika na wysokim poziomie i maksymalnie kolorowa.

Lokacje są jeszcze większe...

Globox połknął złego Andre, a ponieważ jest to bardzo niezdrowa dieta, spuchł jak balon.



Spadająca z każdym trafieniem energia Raymana może być problemem, ale jest sposób by ją podwyższyć. Pasek energii rośnie na stałe kiedy zbierzesz 6 klatek. W całej grze jest ich 60, możesz więc zwiększyć maksymalną energię aż 10 razy!!!

Przed inwazją Hoodlumów Nookiny żyły nie wadząc nikomu, w pobliżu wulkanów. Niestety to właśnie w tych obszarach powstały fabryki Hoodlumów.



Głowy rodu ... - Grand Minimus występowały już w Rayman 2: The Great Escape. Od lat kłócą się, który z nich jest najważniejszy.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Tańczący z Hoodlumami!

4,5

Użyj nowej miażdżącej pięści Raymana!

Producent: **UbiSoft**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **zręcznościowa**
Wymagania: **PII 450, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **tak**



Rayman 3: Hoodlum Havoc to najnowsza przygoda z popularnym Raymanem w roli głównej. Podobnie jak w poprzedniej części (Rayman 2: The Great Escape), gra jest w 3D, jednak wyraźnie poprawiono wiele szczegółów. Zastosowano również innowacyjny system walki i rozbudowano część fabularną gry. Zmian jest wiele, ale sam charakter zabawy pozostał ten sam. Rayman nadal bardziej bawi, niż uczy, pozostał wesoły i śmieszny, dzięki czemu kolejna gra z niekompletnym ludkiem w roli głównej jest pozycją dla graczy w każdym wieku.

Nad kolorowym światem Raymana przepływały truskawkowe chmurki o piernikowych kształtach, a radość nigdy nie znikała z twarzy mieszkańców tej krainy. Te dobre czasu bezpowrotnie minęły, gdy jeden z czerwonych Lumów przemienił się w Luma czarnego. Andre, bo tak się zwał ów stworek, zapragnął być jedynym władcą i królem tych ziem, przemienił zatem kolejnego Luma w czarnego stwora. Nie minęło wiele czasu, aż kolorowa kraina pokryła się czernią i zło zapanowało na świecie. Globox, przyjaciel Raymana, połyka złego Andre, ale to więzienie nie powstrzyma wiernych oddziałów czarnych Lumów przed wypatroszeniem Globoxa. Do akcji musi wkroczyć Rayman by unicestwić panoszące się zło.

Krainy, przez które przemierza obecnie Rayman, są większe, jeszcze bardziej kolorowe i barwne (myślałem, że to już niemożliwe). Skonstruowano zupełnie nowe środowiska (wszystkich jest 10), jak np. krainy przesycone magią, gdzie wszystko i wszyscy są zaczarowani, lub mroczne spustoszone mokradła, w których na każdym kroku czai się niebezpieczeństwo. Jest morze, las olbrzymich grzybów, fabryka itd. Grafikę można podrzucić do 1280 x 960 x 32 bit i jeżeli twój komputer udźwignie taki ciężar, naprawdę jest czym sycić oczęta.

Animacja bohatera wzniosła się na wyżyny. Ponad 200 animek głównych postaci i mimika „twarzy" sprawiają, że Rayman z plastikowego ludka stał się niemal żywą istotą. Również jego przeciwnicy wyglądają maksymalnie realnie, o ile realnymi można nazwać stwory, które spotkamy co najwyżej w snach.

Tradycyjnie już Rayman ma kilka umiejętności, dzięki którym nie straszne mu armie Hoodlumów, czarne Lumy. Nowością jest Heavy Metal Fist, potężne uderzenie pięścią, które kwalifikuje Raymana do elity wśród Strongmanów. Kolejna ciekawostka zwie się LockJaw: są to grube łańcuchy zakończone żelaznymi szczękami. Rayman może - za pomocą tej broni - łapać Hoodlumów, a także wspinać się jak rasowy himalaista. W jego arsenale są również użyteczne zabawki, takie jak Vortex czy Shock Rocket. Gracze, którzy znają poprzednie części, ucieszy też zapewne to, że bohaterowi towarzyszyć będzie Murfy.

// Hoodlum Havoc jest najlepszą z dotychczasowych gier. Dynamiczna akcja, wymagający przeciwnicy, przepiękne lokacje - warto zobaczyć i zagrać, a dla fanów platformówek pozycja obowiązkowa! //

Lista przeciwników jest długa. W sumie będzie to ok. 20 potworków. Małe Grimy podkładają, gdzie mogą, zabójcze bomby; Dark Lumy to skrzydlate stworki, lubiące spadać na głowę biedaka, który znajdzie się w ich pobliżu, Grimkeepery są ciężkozbrojnymi żołnierzami, którzy w grupie stanowią nieliche zagrożenie. Stwory są różniaste, zawsze groźne, a do tego nauczone atakować w grupie. Nawet wyposażony jak Rambo Rayman miewa z nimi problemy. Co ciekawe, bossowie nie czekają na końcach leveli - jak to się przyjęło. Można ich spotkać w połowie podróży lub nawet wcześniej, co utrudnia grę, ale z drugiej strony - sprawia, że nie odczuwa się tak bardzo liniowości zabawy.

W trakcie gry nie miałem zastrzeżeń i większych problemów. Jedyną uciążliwą rzeczą był dość niewygodny interfejs gry. Sterowanie za pomocą klawiszy jest trudne, jednak gdy podłączyłem pad, kłopoty się skończyły. Cóż, Rayman 3 powstał jednocześnie na kilka platform i odniosłem wrażenie, że to nie PC jest tą priorytetową. Właściwie trudno się temu dziwić, patrząc na wyniki sprzedaży (najlepsze gry na PC sprzedają się w tysiącach a na konsole w milionach egzemplarzy). Mimo wszystko Rayman 3 zasługuje na uwagę i wysoką notę. Jest to wesoła fajna gierka, w którą z radością zagrają młodsi użytkownicy komputera, a myślę, że i starsi mogą się zrelaksować po ciężkich bojach w zaawansowanych shooterach i wyczerpujących RTS-ach. Rayman rulez!

Takasha



Murfy - mały, pamiętany jeszcze z poprzednich części ... Raymana.

Edukacyjny Rayman: Nie wszyscy już pamiętają, ale początkowo Rayman był gimnazjalnym belfrem. Uczył matematyki i języków obcych. W tych czasach można było przejść świat Raymana tylko wówczas, gdy odpowiedziało się na wszystkie pytania rozmieszczone na 15 poziomach.



Tarcza zabezpiecza przed atakami konkurentów.

Lokacjom nie można nic zarzucić. Wykonano je porządnie.

Shicane jest szefem mechaników teamu Nitro. Dzięki niej wóz Maxa chodzi na najwyższych obrotach.



Niekiedy bywa bardzo gorąco.

Fizyka wozów stoi na wysokim poziomie. Świetnie pracują na zakrętach.



Za pomocą trąby powietrznej przeciwnika można na długo wyeliminować. Wystarczy wepchnąć rajdowca w wir zderzakiem lub bokiem pojazdu.

Lego Drome Racers

Rajdowy mistrz Lego!


ego Drome Racers to wyścigi futurystycznych pojazdów (złożonych z klocków dostępnych w zestawach Lego Racers 2002). Pojazdy te są w rodzaju Lego Technics, a zatem konstrukcji, które wyglądają jak skrzyżowanie pojazdu terenowego z Formułą 1. Wozy można konstruować samodzielnie lub wybrać któryś z osiemnastu już gotowych pojazdów. Bohaterem gry jest Max Axel, który stara się zwyciężyć w zawodach Drome Championship.

Po intrze, które - swoją drogą - zrobiono bardzo dobrze, przenosimy się do menu głównego. Do wyboru są trzy tryby zabawy: Arcade, Time Trial i Career. Pierwsze dwa, czyli jazda na czas oraz wyścig, w którym można poprawiać własny najlepszy czas, nie wymagają raczej szerszego komentarza. Tego typu zabawa jest elementem niemal wszystkich „ścigałek" i dla nikogo nie stanowi to nowości. Nieco inaczej jest z karierą (Career). W tym trybie uczestniczymy w wieloetapowych mistrzostwach, w których ma zostać wyłoniony najlepszy kierowca Lego.

Team, w którego barwach występuje Max, wygląda - w przeciwieństwie do bohatera gry - normalnie. Tylko Max jest wzorcowym ludzikiem Lego. Taka niekonsekwencja trochę tu dziwi. Początkowo mamy dostęp jedynie do trzech wozów. Konserwacji maszyny i jej ulepszenia dokona kobieta-mechanik (zajmuje się również konstruowaniem wozów i zapisuje Maxa na kolejne wyścigi). W teamie są jeszcze dwie postacie. Człowiek, który zapisuje wszelkie dane z wyścigów i generuje statystyki, oraz facet przyjmujący w imieniu Maxa wyzwania kierowców z innych teamów (przeglądający porady dotyczące techniki jazdy i oceniający trasy).

Rywalizacja odbywa się w systemie Multi-Challenge Races. Przed każdym rajdem można dostosować pojazd do warunków drogowych i udoskonalić jego parametry - zmieniając koła, silnik, instalując turbodoładowanie czy spoilery, które poprawią aerodynamikę.

Trasy podzielono tu na kilka etapów, rozgrywających się w różnych warunkach fizycznych i na odmiennych pod względem charakteru i wyglądu trasach, np. wąskie, górskie drogi i poprzecinane ulicami miasto. Wstępem (opcjonalnie) jest klasyczny wyścig „jeden na jednego" (drag race). Jest to po prostu sprint po prostej, który pozwala ustalić kolejność na starcie wyścigu. Zabawa nie jest prosta, bo operowanie manetką zmiany biegów szybko może się skończyć zatarciem skrzyni biegów. Po opanowaniu tej sztuki i tak trudno wygrać, bowiem łatwo stracić kontrolę nad wozem (z racji potężnej mocy). Po ustaleniu pozycji można wystartować w wyścigu (jeśli opuścimy drag race, trafiamy na ostatnią pozycję). Poza tym można wybrać drugi system, który wygląda tak, że auta startują kolejno, z kilkusekundowymi przerwami.

> **//Konstrukcje Lego Technics wkraczają do świata gier. Już nie kwadratowe samochodziki, ale bolidy z wyglądu przypominające rakiety ścigają się po ulicach miasta i górskich drogach. //**

Trasy są zróżnicowane. Od prostych odcinków z Formuły 1, poprzez zakręcone Dragstery do terenowych Off-Road. Na trasie rozrzucono masę power-upów, jak np. repellor, na chwilę zamieniający pojazd w odrzutowiec, disruptor field - odbierający energię przeciwnikom, shield - pierścienie energii chroniące bolid, czy przyspieszacz - speed boost. Można również spowolnić wozy konkurentów - stawiając miny. Zmiana warunków pogodowych to małe piwo dla twórców Drome Racera – i zaserwowali nam oni prawdziwą trąbę powietrzną, która wessie gracza i zostawi go daleko w tyle za innymi uczestnikami wyścigu. Na szczęście trąba ta pełznie powoli i można ją - przy odrobinie szczęścia - wyminąć.

Drome Racer nie jest grą rewolucyjną, ale porządne wykonanie i niewielka liczba bugów sprawiają, że satysfakcja z grania jest gwarantowana. Największą niedogodnością jest tu brak automatycznych save'ów - w przypadku „niebieskiego ekranu" lub innych atrakcji, których dostarczają PC, można stracić wiele godzin grania. Druga rzecz to bolid szosowy, który otrzymujemy na początku rozgrywki – cóż, jest wolniejszy od żółwia! Na szczęście to już mniejszy problem, bowiem wraz z upgrade'ami (zwłaszcza opon) pojazd sprawuje się coraz lepiej.

Gra jest ładnie wykonana oraz mocno uzależniająca i jeśli tylko tego typu wyścigi kogoś interesują, na pewno nie będzie nią rozczarowany. Co ważne, jest ona na tyle uniwersalna, że zagra w nią z przyjemnością zarówno starszy, jak i młodszy gracz (coś jak Wipeout). Oby więcej takich tytułów.

Takasha

4,0

Nowy wariant Lego: szaleńcze wyścigi

Producent: **Lego Media**
Dystrbutor: **Cenega Poland**
Gatunek: **wyścigi**
Wymagania: **PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **PS2, Xbox**



Lego: Duńska nazwa handlowa dla znanych wszystkim, dziecięcych klocków. Seria Technics swoją komplikacją jest zbliżona do pierwszych maszyn parowych. Kolejnym przykładem wirtualizacji zabawek jest odmiana komputerowej zabawki-przytulanki Furby (Furbis), kosmata lalka o wyglądzie Gremlina, symulująca emocje i uczucia. Elektroniczna świnka Babe sypia między 21 a 6 rano. Mechaniczny słowik z baśni Andersena właśnie zaczął śpiewać...

Nie we wszystkich misjach walczysz z Indianami – czasem możesz ich przeciągnąć na własną stronę.

I stało się – znalazłeś Eldorado!!!

Sformowanie z żołnierzy armii gwarantuje, że zachowają oni szyk podczas walki i marszu.

Takie bitwy to w American Conquest normalka – niektóre scenariusze w pełni wykorzystują limit 16 tysięcy jednostek!!!

ACTION TIPS BONUS

Wciśnij [Enter] i wpisz: money – otrzymasz 50 tysięcy sztuk każdego z surowców.

American Conquest

Kozacy w Ameryce?

4

RTS dla prawdziwych strategów – złożony i bogaty stanowi nie lada wyzwanie

Producent: **GSC GameWorld**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 500 MHz, 64 MB RAM**
Karta graficzna: **1 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

ZOOM

Jednostki nawodne występują w grze, ale nie odgrywają znaczącej roli w większości scenariuszy.



W grze American Conquest, choć nie jest bezpośrednią kontynuacją przebojowych Kozaków, fani tej drugiej gry znajdą wiele podobnych rozwiązań i zapożyczeń. Nic w tym niezwykłego – to, co łączy obie gry, to ten sam producent (GSC GameWorld) i wydawca. Jeśli spędziłeś kilka godzin przy Cossacks: European Wars lub po prostu lubisz dobre gry RPG, może zainteresuje cię American Conquest.

Najnowsza produkcja studia GSC GameWorld obejmuje okres nieco ponad trzech stuleci historii kontynentu amerykańskiego – od lądowania na nim Kolumba aż po zakończenie Wojny o Niepodległość. Okres ten podzielony został na osiem kampanii – po jednej przypadającej na lądowanie Kolumba i wyprawę konkwistadora Pizzarra, i po dwie (dla każdej ze stron konfliktu) na Wojnę o Niepodległość, Wojnę Siedmioletnią między Anglią a Francją oraz powstanie Tecumseha. Ostatecznie w grze występuje 12 nacji, przy czym zdecydowaną większość z nich stanowią zamieszkujące dziewiczy kontynent amerykański plemiona indiańskie – szkoda, że mimo to tylko jedna kampania pozwala na przejęcie kontroli właśnie nad Indianami.

Ze względu na rozstrzał czasowy i różniące się strony konfliktu, gra dzieli się na dwie części – kampanie początkowe, w których kolonizatorzy i konkwistadorzy stają naprzeciw słabiej wyposażonych i z góry skazanych na porażkę Indian, oraz kampanie późniejsze, w których o amerykańską ziemię walczą ze sobą siły zrównoważone, z dostępem do broni palnej i artylerii (Francuzi z Brytyjczykami lub ci ostatni z Amerykanami). Początkowe scenariusze są w związku z tym stosunkowo proste i jednocześnie bardzo brutalne – twoje jednostki mają skłonność do puszczania się w pościgi za słabiej uzbrojonym przeciwnikiem, w efekcie czego na polu walki dochodzi niekiedy do prawdziwych rzezi (np. w jednej z misji ostrzał z mojego fortu pozbawił życia ponad tysiąc czerwonoskórych). Kolejne zaś...

Tu należy się osobny akapit, American Conquest bowiem ma coś, co wyróżnia tę grę od innych RTS-ów. Tym czymś jest liczba jednostek, które mogą się naraz pojawić na polu bitwy, i w przypadku tej gry wynosi ona aż 16 tysięcy!!! Dzięki temu scenariusze, w których do walki stają nacje dobrze wyposażone - takie z artylerią, kawalerią itd. - zmieniają się w spektakularne bitwy, jakich na ekranie komputera nie mamy okazji zbyt często oglądać. Zapanowanie nad ogromną liczbą żołnierzy byłoby niewykonalne, gdyby nie możliwość połączenia ich w armie prowadzone przez oficera, z doboszem (zwiększającym morale wojsk) i żołnierzem noszącym flagę armii. Stworzenie takiej formacji pozwala jednym kliknięciem myszy wydać rozkaz kilkuset żołnierzom, masz też gwarancję, że zachowają oni szyk zarówno w marszu, jak i podczas walki. American Conquest oferuje także mnóstwo innych opcji taktycznych (np. możliwość decyzji, czy twoi strzelcy mają uważać na sojuszników, czy strzelać zawsze, kiedy widzą wroga), które rozwijają płaszczyznę strategiczną w grze. To właśnie głównie dzięki nim American Conquest jest grą, którą najbardziej docenią gracze z żyłką strategiczną, bowiem żadna z taktyk znanych z innych, prostszych RTS-ów (np. tank rush) nie przynosi tu oczekiwanych efektów.

> **// Scenariusze, w których do walki stają nacje dobrze wyposażone, z artylerią, kawalerią itd., zmieniają się w spektakularne bitwy, jakich na ekranie komputera nie mamy okazji zbyt często oglądać. //**

Szkoda, że do tak świetnej - ze strategicznego punktu widzenia - gry, przygotowano oprawę graficzną i dźwiękową na przeciętnym poziomie. Grafika 2D (rzut izometryczny) jest co prawda dość szczegółowa, ale większość misji będziesz przechodził, obserwując akcję z widoku oddalonego, w nim - mówiąc szczerze - wszystkie te szczegóły giną. Podobnie jest z dźwiękiem – o ile muzyka buduje klimat, tak odgłosy wydawane przez żołnierzy czy Indian nie są tak spektakularne i porywające jak skala toczonych w grze batalii. Udźwiękowienie produkcji nie przekonuje do tego, że uczestniczysz w bitwie, w której zmaga się kilka tysięcy żołnierzy - masz raczej wrażenie, że to jakaś niewielka potyczka, bez okrzyków rannych, bez świstu kul i szczęku białego oręża. Szkoda - gdyby nie to, gra byłaby pozbawiona błędów.

Tymo

Pizarro: Jedna z kampanii w grze przedstawia historię wypraw na kontynent Pizarra, hiszpańskiego odkrywcy i zdobywcy Peru. W 1499 - służąc w wojsku - brał udział w wyprawach de Ojedy do nowo odkrytych terenów Ameryki, a w 1513 roku otrzymał ziemię w Panamie - i tam się osiedlił.

Korporacja Grathius ewidentnie coś knuje – co i dlaczego, musisz już odkryć samodzielnie.

Zagrasz?

Dla wielu graczy zaletą tytułu jest kilkadziesiąt modeli postaci, jakie można tu dla siebie wybrać.

Nie wszyscy będą z tobą walczyli – znajdą się też sojusznicy.

ACTION TIPS BONUS

Al twoich podkomendnych jest całkiem niezłe, jednak nie poradzą oni sobie na pewno ▪ dużą grupą przeciwników w niebezpiecznych miejscach. Dlatego wchodząc w „obszary wysokiego ryzyka" wydaj im polecenie „Defend", a dopiero po oczyszczeniu terenu wezwij ponownie do siebie.

Devastation

Hasło nowej rewolucji – „Zdewastuj Korporację!".

Niedawna premiera Unreal II ukazała dość wyraźnie, że gatunek gier FPS przeżywa - jeśli nie kryzys, to przynajmniej okres nudnego ustatkowania. Nowe produkcje charakteryzują się oczywiście coraz lepszą grafiką, ale świeżych pomysłów po prostu brak. Z tym większą radością przywitałem Devastation, produkcję studia Digitalo (to ich debiut na rynku), która ma autentycznie szansę rozruszać skostniały gatunek.

Devastation to dwa oddzielne moduły – jeden przeznaczony dla jednego gracza, drugi poświęcony w całości rozgrywkom multiplayerowym - obydwa są tutaj równie ważne i rozbudowane. Fabuła kampanii dla jednego gracza wciąga, choć trudno nazwać ją szczególnie oryginalną. Ot, ogromna korporacja (Garthius) prowadzi tajne badania w dziedzinie, której lepiej nie ruszać (klonowanie), z intencją wykorzystania wyników tych badań w niecnych celach (światowa dominacja). Jeden z pracowników korporacji (Baxter) odkrywa projekt tajnych badań i postanawia podzielić się nim z bojownikami o wolność i sprawiedliwość (nieokreślony dokładniej ruch oporu – Resistance). Informacje o sekretach korporacji Baxter koduje na dysku optycznym, ten trafia w ręce jednego z bojówkarzy, ale nie potrafi on go samodzielnie odszyfrować. Dalsze zdarzenia fabuły przedstawiają próby odszyfrowania tajnego przekazu, uwolnienia Baxtera, wreszcie walkę z korporacją. Tę zaczerpniętą z filmów akcji klasy B intrygę trzymają w ryzach krótkie scenki animowane wykorzystujące engine graficzny z żywym dialogiem i dość bogatym zbiorem ciekawych postaci, z których część stanie w walce po twojej stronie.

Devastation to na pierwszy rzut oka zwykły shooter, po kilku chwilach jednak okazuje się, że twórcy gry zapożyczyli część elementów z taktycznych gier typu SWAT 3 czy opisywanego w tym numerze Raven Shielda. Za pierwszym z nich kryje się możliwość wydawania prostych rozkazów postaciom walczącym z tobą z korporacją. W tym miejscu należałoby pochwalić sztuczną inteligencję botów, bo zarówno przeciwnicy, jak i twoi ludzie zachowują się całkiem sprytnie i wykorzystują fragmenty terenu, aby zapewnić sobie osłonę. Nie mają też kłopotów z odnajdywaniem drogi - nawet wtedy, kiedy zostawisz ich za sobą sporo z tyłu i dopiero wówczas wydasz rozkaz, by do ciebie dołączyli. W zachowaniu botów zdarzają się drobne babole, ale raczej rzadkie i stosunkowo niewielkie. Drugi element to zaawansowany model fizyczny, dzięki któremu gracz może w dużym stopniu wchodzić w interakcję z otoczeniem – np. kopać puszki, przesuwać krzesła czy skrzynki (co ma też poważniejsze konsekwencje, bowiem tocząca się butelka może zaalarmować przeciwników).

// Pod względem udźwiękowienia Devastation zasługuje na najwyższe laury, nieco gorzej jest z grafiką, opartą o udoskonalony engine Unreal – samą w sobie bardzo dobrą, ale nie tak perfekcyjną jak to, co Devastation wyrzuca z głośników. //

Mocną stroną gry jest też bez wątpienia bogaty arsenał udostępniony graczowi - spluw występujących w grze jest bardzo dużo, podzielono je na 7 różnych grup. Najciekawsze są te futurystyczne (np. laser zamieniający przeciwników w popiół) oraz szczur-bomba (po „wystrzeleniu" go, kierujesz takim szczurkiem, by w odpowiednim momencie zdetonować ładunek), ale również bronie tradycyjne (UZI, pistolety), które wykonano tu doskonale, odwzorowując ich wygląd, zachowanie (odrzut), przede wszystkim zaś odgłosy.

Pod względem udźwiękowienia Devastation zasługuje na najwyższe laury, nieco gorzej jest z grafiką, opartą o udoskonalony engine Unreal – samą w sobie bardzo dobrą, ale nie tak perfekcyjną jak to, co Devastation wyrzuca z głośników. Do wad gry zaliczyć trzeba długi czas ładowania mapek, które z kolei są niewielkie (przynajmniej jak na 2 minuty ładowania), oraz wyraźne spowolnienia na sprzęcie średniej jakości, gdy np. na ekranie pojawia się większa liczba przeciwników.

FPS bez modułu dla wielu graczy nie ma wielkich szans na powodzenie, jednak to, co udostępniono nam w Devastation, powinno zadowolić wszystkich fanów sieciowych strzelanek. Kilkanaście dobrze zaprojektowanych map, kilka trybów gry, mnóstwo trójwymiarowych modeli do wykorzystania oraz bogaty arsenał – czy trzeba czegoś więcej? Devastation to świetna gra i mam nadzieję, że twórcy innych FPS-ów przyjrzą się jej uważnie, no i zobaczą, że przemyślane, nowatorskie pomysły gwarantuje spore zainteresowanie produkcją u sporej liczby graczy.

GB-Man



4,5

FPS z mnóstwem nowych pomysłów.

Producent: **Digitalo/Arush**
Dystrbutor: **LEM**
Gatunek: **FPS**
Wymagania: **P II 700 MHz, 256 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**



Zabójczy laser: Jedną z broni w grze jest karabin laserowy, zamieniający przeciwników w pył. Nazwa laser to skrót od angielskich słów 'Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation', co oznacza wzmacniacz kwantowy dla światła, generator impulsowy lub ciągły spójnego i monochromatycznego promieniowania świetlnego. Jasne?

Podczas gry dla dwóch graczy ekran podzielony jest ukośną linią.

Nowy trójwymiarowy engine pozwala na dużo większe zbliżenia niż miało to miejsce na PC.

ACTION TIPS BONUS

Na ekranie głównego menu wciśnij jednocześnie R1, R2, L1, L2. W menu, które się pojawi, wpisz: MIDAS, by otworzyć wszystkie dodatkowe tryby gry, ukryte przedmioty i „skórki" dla Simów.

The Sims

Przeżyj własne życie – na konsoli!

4,5

Świetna gra w nowym, pasującym do konsoli wydaniu.

Producent: **Edge Of Reality**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **symulacja**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **GameCube, Xbox**

Gra The Sims to najpopularniejsza (czytaj – sprzedana w największej liczbie egzemplarzy) gra wydana na komputery osobiste, nie ma zatem potrzeby specjalnego przedstawiania jej – nawet jeśli jesteś zatwardziałym konsolowcem, na pewno choć raz słyszałeś o Simsach. Popularność gry i popularność konsol, które stały się obecnie główną platformą do giercowania na całym świecie, przede wszystkim zaś bezlitosne prawidła rynku sprawiły, że premiera The Sims w wersji konsolowej była jedynie kwestią czasu. Moment ów nadszedł i wreszcie możemy się zabawić w życie nie tylko na ekranie PC-towego monitora, ale też przy użyciu PlayStation 2, GameCube'a i Xboksa.

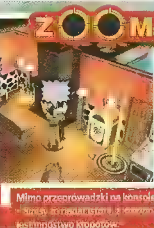
Wersja na PS2 – ta, którą testować mogliśmy najdłużej, nie różni się zbytnio od wersji na pozostałe dwie konsole nowej generacji – co najwyżej ma nieco gorszą, mniej ostrą grafikę. Jednocześnie engine graficzny zastosowany w konsolowej konwersji gry, choć wyświetla grafikę równie uproszczoną i na swój sposób symboliczną jak na PC, tutaj jest w pełni trójwymiarowy, co oznacza, że można go dowolnie obracać, przybliżać, zmieniać kąt patrzenia kamery. To krok naprzód, choć grafika nie jest w żadnym razie najmocniejszym punktem gry – widać, że wciąż opiera się ona na pomysłach i rozwiązaniach wprowadzonych trzy lata temu w komputerowym oryginale.

O ile jednak nowości i innowacje dotyczące oprawy graficznej nie są tak daleko idące, jak można by się było spodziewać, tak dużo więcej uwagi i pracy programiści z EA poświęcili dostępnym trybom gry. Po rozpoczęciu rozgrywki gracz ma do wyboru jedynie jeden tryb – Get A Life, serię siedmiu ułożonych w chronologicznej kolejności scenariuszy dla jednego gracza, w których musi wykonać kilka zadań. Dla przykładu - w pierwszym z nich zadanie kierowanej przez gracza postaci to wyprowadzenie się z domu rodziców, w drugim trzeba okrzepnąć w dorosłości, znaleźć pracę i przyjaciół itd. Ukończenie każdego z tych etapów wiąże się z otwarciem dodatkowych trybów, wykonywanie zadań stawianych przed graczem na każdym z etapów otwiera z kolei przedmioty wcześniej niedostępne (zazwyczaj luksusowe, jak np. aromatyzator powietrza czy specjalna toaleta), które następnie można kupować w pozostałych trybach. Zaraz po ukończeniu pierwszego scenariusza w Get A Life uzyskujesz dostęp do trybu znanego z PC, czyli „normalnej" gry w The Sims - bez ograniczeń czasowych, bez konkretnych celów, z całkowitą swobodą zachowań. Ponadto, specjalnie dla wersji konsolowych, przygotowano także tryby dla dwóch graczy, którzy mogą ze sobą konkurować lub kooperować. Ta druga opcja to po prostu zwykła gra z podzielonym ekranem przedstawiającym poczynania dwóch Simsów (doskonała dla młodych par!!!), pierwsza - to kilka prostych gierek, w których w określonym czasie trzeba np. posprzątać mieszkanie czy też przekonać jak największą liczbę osób (kierowanych przez komputer) do udzielenia nam pożyczki. Zabawy jest mnóstwo, choć czytelność podzielonego obrazu nie jest zbyt duża.

//Konsolowe konwersje wykonane są perfekcyjnie - z intuicyjnym sterowaniem, dzięki któremu DualShock pozwala łatwiej i szybciej wykonywać niektóre czynności, niż za pomocą myszki na PC – a to już sztuka sama w sobie! //

Poza tymi zmianami The Sims na konsole to wciąż stare – i bardzo dobre – Simsy. Z wszystkimi ich zaletami i wadami. Ci, którzy oczekują gry, dzięki której zrealizują własne życiowe marzenia, denerwować może konieczność ciągłego dbania o opróżnianie pęcherza czy odpowiednie odżywianie – te prozaiczne czynności potrafią zająć większą część dnia. Podobnie ci, którzy grali wcześniej w Simsy na PC, zainteresują się głównie nowymi trybami, szczególnie naprawdę wciągającym Get A Life oraz gierkami dla dwóch graczy, które gwarantują szybką, nieco zwariowaną i niemądrą rozrywkę. Najwięcej korzyści z konsolowych Simsów wyciągną ci, którzy wcześniej o grze tylko słyszeli, ale nie mieli z nią styczności. Tych na pewno wchłonie wyjątkowa magia tej produkcji, tym bardziej że konsolowe konwersje wykonane są perfekcyjnie - z intuicyjnym sterowaniem, dzięki któremu DualShock pozwala łatwiej i szybciej wykonywać niektóre czynności niż za pomocą myszki na PC – a to już sztuka sama w sobie! Podsumowując – konsolowe Simsy to gra, która ma szansę na sukces równie duży (jeśli nie większy) jak jej PC-towy oryginał.

MenTor



Mimo przeprowadzki na konsole [illegible] mnóstwo kłopotów.

Co z dodatkami: Popularność The Sims na PC podtrzymywały wydawane mniej więcej co pół roku dodatki z nowymi przedmiotami i miejscami. Wersje konsolowe nie oferują takiej możliwości, jednakże większość ciekawych elementów z PC-towych dodatków znalazło się w podstawowej wersji konsolowej!!!

ACTION TIPS BONUS

Wciśnij jednocześnie: L1, R1, L2, R2, prawo, kwadracik, L3 i R3 – uzyskasz dostęp do wszystkich misji, także w trybie dla dwóch graczy.

Design postaci robi piorunujące wrażenie.

Tesshu potrafi zabić przeciwnika gołymi rękami – jako doktor medycyny zna czułe punkty na jego ciele.

Ayame – piękna i zabójcza.

Umiejętność skradania się to podstawa sukcesu w Tenchu 3: Wrath Of Heaven.

To, co zaczyna się jako walka z nieuczciwym handlarzem żywym towarem, kończy się jako konfrontacja z demonami.

Tenchu 3: Wrath Of Heaven

Cień to twój przyjaciel...



Branża gier komputerowych żyje z kontynuacji, sequeli, drugich, trzecich i czwartych części wielkich przebojów. Można na to zgrzytać zębami, można narzekać, ale sami przyznacie, że czasami (kiedy sequel jest udany) możliwość ponownego spotkania się ze starymi znajomymi, z którymi spędziliście kilkanaście godzin przy okazji gry oryginalnej, jest autentyczną frajdą. Szczególnie wtedy, kiedy ta oryginalna pierwsza gra była tak udana – i wciągająca – jak Tenchu.

Tenchu: Silent Assassins to wydana na PlayStation gra, która - wraz z tytułami, takimi jak Metal Gear Solid i PC-towy Thief, zdefiniowała gatunek skradanek, czyli gier, w których od sprawnych palców i szybkostrzelnych spluw ważniejsza jest cierpliwość, taktyczny zmysł, umiejętność unikania bezpośredniego starcia z przeciwnikiem. Atrakcyjności Tenchu dodawał też fakt, że gra osadzona była w feudalnej Japonii, a gracz wcielał się w wojowników ninja – a o takiej okazji marzy każdy małolat, który choć raz obejrzał porządny film karate wyprodukowany w Hong-Kongu czy Korei. W Tenchu 3 bezpośrednio nawiązuje się do pierwszej części gry i zupełnie pomija pewne elementy wprowadzone w dwójce (m.in. konieczność chowania miecza i ukrywania ciał), a które zostały źle odebrane przez graczy. Dzięki temu gra jest szybka, ekscytująca, przede wszystkim zaś naprawdę bawi.

Głównymi bohaterami gry są Rikimaru (on) i Ayame (ona), dwójka wojowników ninja z klanu Azuma. Ich przygody zaczynają się w wiosce, w której podstępny handlarz, wykorzystując naiwność wieśniaków, bierze ich córki w niewolę, by potem sprzedać z zyskiem. Tak zawiązana fabuła prowadzi dwójkę bohaterów poprzez dziesięć misji (nieco różnych dla każdej z postaci) aż do finałowych konfrontacji, w których przeciwnikiem wojowników ninja są już nie głupkowaci strażnicy, a piekielne demony i sługi zła (jak to zwykle bywa w japońskich opowieściach z okresu średniowiecza... zresztą z każdego okresu). Po ukończeniu gry obydwiema postaciami pojawia się jeszcze jeden bohater - Tesshu, którego kampania jest co prawda nieco krótsza, ale kto wie, czy nie najciekawsza fabularnie – poza tym Tesshu to doktor, który pokonuje przeciwników, uderzając w czułe punkty na ich ciele, a to wygląda naprawdę niesamowicie. Poza tym w grze dostępne są tryby gry dla dwóch graczy – proste pojedynki (Deathmatch), oraz specjalne, uproszczone misje do wspólnej gry, z nieskomplikowanymi zadaniami.

// Gra w Tenchu 3 sprowadza się do dwóch rzeczy – pozostawania w ukryciu i atakowania przeciwników, zanim uda im się ciebie zobaczyć. Tylko wtedy masz pewność, że zabijesz wroga jednym uderzeniem. //

Gra w Tenchu 3 sprowadza się do dwóch rzeczy – pozostawania w ukryciu i atakowania przeciwników, zanim uda im się ciebie zobaczyć. Wtedy masz pewność, że zabijesz wroga jednym uderzeniem, ponadto zdobywasz punkty Ki – dziewięć takich punktów zdobytych podczas misji otwiera cios specjalny, który możesz stosować od danej chwili. O tym, czy zostałeś dostrzeżony przez strażników, mówi umieszczony w lewym dolnym rogu ekranu wskaźnik, niezwykle pomysłowy i czytelny. Dzięki niemu w każdej chwili wiesz, czy ktoś cię widzi, czy ma wrogie zamiary, ewentualnie - jak bliski jesteś ujawnienia się (informuje o tym rosnąca od 0 do 100 liczba w środku wskaźnika). Niestety nie zawsze udaje się pozostać w ukryciu – w takiej sytuacji musisz pokonać przeciwników w walce bezpośredniej, co niestety nie jest proste, szczególnie że system walki nie jest tu zbyt udany, a starcia twarzą w twarz z przeciwnikiem kończą się zazwyczaj utratą - choćby małej - ale jednak części energii. Tym bardziej warto pozostawać w ukryciu! Można na to jednak przymknąć oko, gdyż wszystkie misje zawarte w grze są naprawdę fascynujące, jakby żywcem przeniesione z filmu kung-fu.

Klimat gry świetnie buduje oprawa graficzna i dźwiękowa. Animacje są ultrapłynne, sekwencje specjalnych ciosów i ataków z ukrycia robią wrażenie, jedynie pracę kamery można by było nieco poprawić - czasem, np. gdy stoisz przyklejony do muru, trudno zobaczyć, co znajduje się bezpośrednio przed tobą czy po bokach – widzisz natomiast to, co jest za załomem muru. Można się jednak do tego przyzwyczaić, a sposobność wcielenia się w wojownika ninja i wykorzystania przedmiotów takich jak zatrute kulki ryżu równoważy wszelkie niedociągnięcia gry.

MenTor



4,5

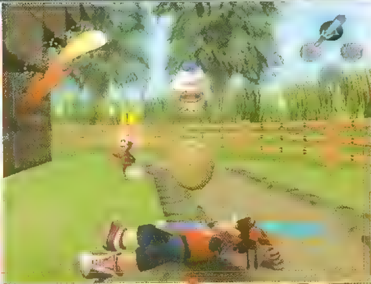
Najlepsza - jak dotąd - gra o ninja na PS2..

Producent: **K2 LLC/Activison**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **skradanka**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**



Ninja atakują: Wciąż czekamy na kolejne gry z ninjami w roli głównej – już wkrótce do Europy trafi Shinobi, nowa wersja klasycznej gry wydanej wcześniej na 16-bitowe konsole. Premiera? 16 maja!





Mimo że gra wykorzystuje system żyć, trudno tu zginąć „na amen".

W Ape Escape 2 spotkasz małpki różnego rodzaju.

Pastelowa grafika przypomina Mario Sunshine na GameCube'a.

Mimo że gra jest stosunkowo prosta, nie brakuje momentów mrożących krew w żyłach.





Jeśli podczas gry złapiesz 297 małp – rozpocznij nową grę, wciskając na ekranie startowym L1 + Start. Będziesz mógł zagrać Spike'iem z pierwszej części gry!!!

Ape Escape 2

Zbierz wszystkie... małpy?!?

4,5

Doskonała, oryginalna i pomysłowa platformówka – nie przegap jej.

Producent: **SCEI**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **platformówka**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



Prodzujący w niezwykłych zwariowanych pomysłach na gry komputerowe Japończycy wciąż zaskakują nas pomysłowością. Gra Ape Escape 2 – kontynuacja Ape Escape z 1999 roku i Pipo Saru z 2001 – to platformówka, w której zadaniem gracza jest schwytanie 300 małp kontrolowanych telepatycznie przez Spectera, genialną białą małpę. Mimo absurdalnego konceptu gra jest zaskakująco grywalna – ba, to nawet jedna z lepszych platformówek wydanych na konsolę PlayStation 2!!!

Hikaru, kilkunastoletni chłopiec, który jest tu głównym bohaterem, to kuzyn Spike'a, głównej postaci poprzednich tytułów z serii. O ile jednak Spike był mądrym chłopcem, który chciał uratować ludzkość przed inwazją podróżujących w czasie małp, tak Hikaru to raczej zwykły łobuz. W Ape Escape 2 to właśnie on sprawia, że Specter zyskuje władzę nad małpami, niechętnie też bierze na siebie odpowiedzialność za ten uczynek - i dopiero po kilku etapach gry postanawia naprawdę zaangażować się w misję wyłapania wszystkich niesfornych małp, no i powstrzymania Spectera.

Sam Hikaru jednak nie potrafi zbyt wiele - nie złapałby nawet jednej małpki, gdyby nie pokaźny zestaw gadżetów, jakie zdobywa podczas gry. Dwa podstawowe z nich to ogłuszająca pałka i siatka na długim kiju – ten pierwszy służy do ogłuszania, ten drugi do chwytania małp. Z takim sprzętem jednak złapiesz tylko te najmniej rozgarnięte zwierzęta, inne wymagają zastosowania dużo bardziej zaawansowanych technik. Wszystkich gadżetów jest w grze kilkanaście, najciekawsze z nich to sterowane przez radio autko, małpi radar, hula-hop i bananarang (bumerang, który rozsiewa woń bananów przyciągającą małpy). W każdej chwili Hikaru ma dostęp jedynie do czterech gadżetów, ale bez przeszkód, i w dowolnym momencie, może je zmienić i wybrać sprzęt potrzebny w danej misji.

Podobnie zróżnicowanie jak wśród gadżetów, jakimi posługuje się Hikaru, występuje w liczbie gatunków małpek w grze. Poza tymi najbardziej zwykłymi są tu zwierzaki, takie jak małpki-rycerze, małpki-torreadorzy, małpki z uzi, małpki rzucające kamieniami czy zostawiające po sobie skórki bananów. Wszystkie są świetnie animowane, zaprojektowane z dużym poczuciem humorem – dla przykładu, ta rzucająca skórki bananów od czasu do czasu sama się na nich ślizga, co daje ci chwilę na to, by złapać ją w sieć. Jeszcze zabawniejsze są tutaj walki z bossami, np. przypominający Sędziego Dreada zwierzak, który jeździ na unicyklu, czy małpiszon przebrany za piosenkarza J-Popu. Jeśli szukacie gry, która jednocześnie oferuje ciekawą rozrywkę i rozbawi was do rozpuku, Ape Escape 2 będzie wyborem doskonałym. Dużo śmiechu wywołują również ukryte w grze bonusy, które kupujesz w specjalnej maszynie losującej za monety zbierane na poszczególnych etapach. Znajdziecie tu śmieszne rysunki małpek, zabawne historyjki, krótkie mangi oraz trzy minigierki – piłkę nożną, konkurs wspinaczki i zabawę w tańce w stylu Dance Dance Revolution. Gierki te, choć w zasadach dość proste, są niesamowicie wciągające, szczególnie zaś zaskakująco dopracowano piłkę nożną.

// Jeżeli szukacie gry, która jednocześnie oferuje ciekawą rozrywkę i rozbawi was do rozpuku, Ape Escape 2 będzie wyborem doskonałym. //

Atrakcyjność gry dodatkowo zwiększa świetna i barwna oprawa graficzna, która własnym pogodnym stylem i pastelowymi barwami przypomina Mario Sunshine na GameCube'a. Szalonym pościgom za małpkami towarzyszy równie radosna muzyczka oraz prześmieszne odgłosy wydawane przez małpiszony, które pokrzykują wesoło, kiedy uda im się uniknąć złapania w twoją sieć.

Najbardziej kontrowersyjnym elementem Ape Escape 2 jest zastosowany w grze system sterowania. Lewą gałką manewrujesz bohaterem, tak jak w większości trójwymiarowych platformerów, zaś prawą gałką poruszasz aktualnie wybrany gadżet. Wymaga to odrobiny wprawy, bowiem w większości produkcji wszelkie czynności wykonujesz, wciskając klawisze znajdujące się na górze joypada (krzyżyk, kółko itd.), tutaj tymczasem powoduje to jedynie zmianę gadżetu. Warto się jednak nieco pomęczyć i przyzwyczaić do takiego sposobu sterowania, bowiem Ape Escape 2 to wyśmienita produkcja, którą – podobnie jak pierwszą jej część – docenią tylko prawdziwi gracze.

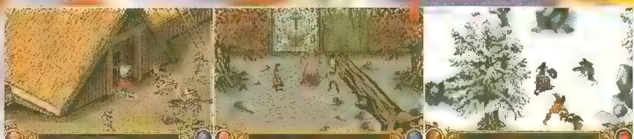
Jah Jah

ZOOM



Niektóre zwierzęta chowają się [illegible]

Szalony alpinista: Jedna z trzech minigierek, jakie możesz rozegrać w Ape Escape 2, jest swoistym hołdem złożonym kultowej w Japonii grze Crazy Climber firmy Nichibutsu. W oryginał pewnie już nie zagracie – ale Ape Escape 2 czeka!



Za bramą Morii kryje się najczarniejsze Zło i przerażający Balrog.



Bywa, że przeciwników jest chmara.

ACTION TIPS BONUS

W grze łatwo się zgubić. Aby dowiedzieć się, w którą stronę trzeba iść, wystarczy pozostawić bohatera samemu sobie na kilkanaście sekund - wówczas wyświetli się strzałka w kierunku, w którym trzeba zmierzać.

Grafika jest przepiękna, a postacie niezwykle jak na GBA szczegółowe.

The Lord of The Rings: The Two Towers

Upadek dwóch wież...

Jeden, by wszystkimi rządzić,
Jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić,
i w ciemności związać...

Wraz z premierą filmu „Władca Pierścieni", na większość platform komputerowych wydano oficjalne gry z epizodami przygód Drużyny Pierścienia. Na PC ukazała się gra action adventure, natomiast PlayStation i GBA zaoferowało graczom grę w stylu hack-n-slash. Władca Pierścieni nie zawiódł moich oczekiwań. Utrzymany w stylu pecetowego Diablo tytuł ma wszystkie cechy wielkiego pierwowzoru. Na początku gracz decyduje, którym bohaterem chce zagrać. Do wyboru są Aragorn, elf Legolas, czarownik Gandalf, Eowyn i powiernik pierścienia - Frodo.

Każdy z nich ma inne możliwości, operuje także inną bronią, np. Aragorn walczy za pomocą miecza, Gandalf używa magii, Legolas jest mistrzem łuku, a Eowyn przede wszystkim korzysta z osłony, od której odbija się wróg (i zabija go). Podobnie jak w Diablo, bohaterowie zostali scharakteryzowani atrybutami, takimi jak siła, umiejętność posługiwania się bronią, życie, obrona, odwaga. Wraz ze wzrostem doświadczenia poszczególne parametry mogą wzrosnąć (gracz samodzielnie rozdysponowuje punkty). Bohaterowie dysponują także umiejętnościami specjalnymi, które - ponownie - nasuwają na myśl Diablo (niemal identyczne rozwiązanie). Umiejętności specjalne podzielono na ofensywne i defensywne. Może to być np. dodatkowa siła, magia do strzały Legolasa lub możliwość operowania dwoma mieczami naraz w przypadku Aragorna (barbarzyńca z Diablo). :)

Podczas podróży przez Śródziemie bohater walczy z wszystkimi potworami, jakie widzieliśmy w filmie: orki, trolle jaskiniowe, Uruk-Hai, nazgule - atrakcji nie zabraknie. Niemal z każdego wroga zostaje (na pamiątkę) część jego ubioru, ekwipunek lub kryształy. Z kolei tarcze, broń i zbroje bohaterowie mogą po prostu założyć, zaś za kryształy kupić lepsze wyposażenie lub specjalne gadżety.

Graficznie gra jest po prostu prześliczna. Niemal sto lokacji wymalowano z wielką starannością o szczegóły. Podobnie postacie, jak i ich animacje są na najwyższym poziomie (widać nawet tą kiedy bohaterowie dodają lub zmieniają uzbrojenie lub części zbroi). Muzyka i dźwięki również nie pozostawiają wiele do życzenia. W multi (dwie osoby, każda musi mieć kardridge) jest jeszcze mały bonus. W tym trybie można bowiem zagrać Gimlim! Gra na pewno spodoba się posiadaczom GBA, nie widzę dla nich innego wyjścia.

Takasha

4,5

Dopracowana graficznie, świetna gra.

Producent: EA Games
Dystrybutor: Cenega
Gatunek: hack'n'slash
Platforma: GBA
Multiplayer: tak
Inne platformy: nie

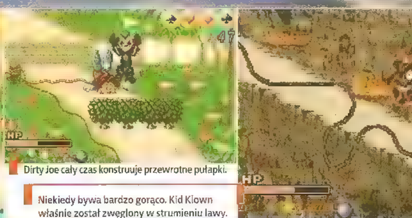


Jeżeli Kid Klown wpadnie do strumienia, na pewno straci sporo punktów życia.



ACTION TIPS BONUS

Na niektóre przeszkody, toczące się z góry i mogące przygnieść Kid Klowna - można po prostu wskoczyć, dzięki czemu uniknie się zmiażdżenia.



Dirty Joe cały czas konstruuje przewrotne pułapki.

Niekiedy bywa bardzo gorąco. Kid Klown właśnie został zwęglony w strumieniu lawy.

Crazy Chase

Kid Klown vs. Dirty Joe!



Dirty Joe porwał księżniczkę Honey, zaś w pobliżu rakiety ratunkowej ustawił bombę, która zmiecie maszynę z powierzchni ziemi i uniemożliwi pościg za nim. Kid Klown ma naprawdę nieliche zadanie, bowiem musi zdążyć przed palącym się lontem i rozbroić bombę, zanim będzie za późno!

Prosta historyjka jest wstępem do bardzo udanej gry z Kemco. Gracz wciela się w Kid Klowna i po obejrzeniu krótkiego intra zaczyna przygodę. Aby ukończyć zadanie, nie wolno przede wszystkim dopuścić do wybuchu bomby, ale to nie wszystko. Poza wyścigiem z czasem należy również zbierać kolory (z kart). Kid Klown musi zdobyć wszystkie cztery, bo tylko w takim przypadku uzyska klucz, którym uruchomi rakietę. Zdobyć kolory nie jest łatwo. Przede wszystkim dlatego, że schowano je w balonach, które zagradzają drogę. Kid Klown musi skoczyć na balon. Jeżeli skok się nie uda, balon może znokautować Kida, co od razu odbija się na jego zdrowiu. Nieprzyjemnych niespodzianek jest tu masa. Są to np. spadające z nieba topory, krzaki lub skórki od bananów, na których można się poślizgnąć. Przewrotny Dirty Joe na każdym kolejnym levelu (wszystkich jest 9) wymyślna nowe przeszkody. W The Forest przeciąga przez drogę linę, w The Volcano ściga Kid Klowna z wielkim młotem.

Gra jest tak skonstruowana, że Kid Klown może poruszać się tylko do przodu, co sprawia, że trzeba biec bardzo uważnie (żeby nie ominąć kolorów). Dziewięć krain, przez które pędzi Kid, prezentuje odmienny charakter, są tu przeszkody i pułapki, co urozmaica grę. Dodatkowo w trakcie zabawy można trafić na bonusowe minigry. Są to m.in. Air Hockey czy Kick the Bomb Game (pierwsza przypomina nieco tenis, druga popularną wśród chłopców grę „w kapsle"). Niespodzianek jest zresztą znacznie więcej, co na pewno spodoba się graczom.

Crazy Chase jest wbrew pozorom dość trudną grą, a ponieważ nie przewidziano w niej stopniowania trudności, dla młodszych odbiorców może się ona okazać za trudna. Na szczęście nawet w przypadku nie zaliczenia któregoś z etapów, jest jeszcze 9 kredytów, które pozwalają dalej toczyć rozgrywkę. Crazy Chase zdumiewa jakością i szczegółowością grafiki, rozbudowanymi i ciekawymi planszami, interesującymi przeszkodami. Warto weń zagrać!

MenTor

4

Niezwykle udana czwarta część kultowej serii.

Producent: Kemco
Dystrybutor: Lucas Toys
Gatunek: zręcznościówka
Platforma: GBA
Multiplayer: nie
Inne platformy: Super Nintendo

Polski klown: Najsłynniejszym polskim klaunem był Stańczyk (ok. 1480-1560), nadworny błazem Aleksandra Jagiellończyka, Zygmunta I Starego i Zygmunta II Augusta. Sławiony przez współczesnych z powodu ciętego dowcipu. Znane są jego słowa, które przytacza M. Bielski, skierowane do Zygmunta I Starego w czasie łowów w Niepołomicach (1527): "Większy to błazen, co mając niedźwiedzia w skrzyni, puszcza go na swoją szkodę". Wielu pisarzy i historyków uważało te słowa za przygane udzieloną królowi w związku z hołdem pruskim (1525).

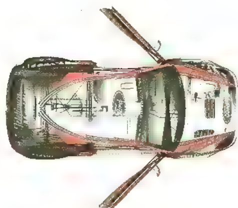
Superkonkurs

colin mcrae

Już w maju będziecie się mogli delektować najnowszą edycją tej kultowej gry rajdowej na PC.

Póki co jednak w znaczący sposób możecie obniżyć (do zera) koszt jej nabycia lub zwiększyć komfort grania (z firmową kierownicą Logitecha granie będzie zdecydowanie przyjemniejsze, prawda?).

...Czy ktoś powiedział „do wygrania kierownica"? Tak, i to niejedna!





Aby dać sobie szansę i otrzymać jedną z nagród, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Latający Szkot, Colin McRae, w sezonie 2003 Rajdowych Mistrzostw świata wystąpi w barwach:

a. Forda
b. Peugeota
c. Citroëna

Odpwiedzi wysyłajcie SMS-em pod numer 7164
Treść SMS-a wpisujcie według schematu:

AP.CO.X

Gdzie x oznacza wybraną odpowiedź.
W konkursie wezmą udział te osoby, które prześlą poprawnie wpisany SMS.

Uwaga!!!
Koszt wysłania SMS-a to 1 [illegible] VAT. Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika.

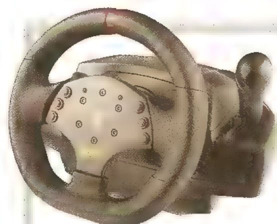
Odpowiedzi można też oczywiście przysyłać na kartkach pocztowych pod adres redakcji:
ul. Sukiennice 6/8, 50-107 Wrocław

colin mcrae rally®



rally 3™

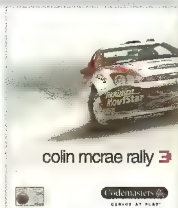
Macie bowiem okazję wygrać aż trzy kierownice. Zresztą popatrzcie, jakie nagrody przygotowaliśmy:



3 x kierownica Logitech Momo Racing Force



1 x zestaw Cordless Desktop Comfort



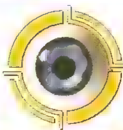
20 x gra Colin McRae Rally 3



Command & Conquer: Generals

Zostań 5 - gwiazdkowym generałem.

Producent: **EA**
Dystrybutor: **Cenega Poland**
Gatunek: **strategiczna/RTS**
Wymagania: **P III 800, 128 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**





Command & Conquer: Generals to kolejna strategia czasu rzeczywistego stworzona przez prekursora gatunku - firmę Westwood (która obecnie jest częścią Electronic Arts). Przed nami 3 kampanie, w których - kolejno - staniemy na czele wojsk chińskich, terrorystów z GLA i armii USA. Każda z dostępnych w grze stron konfliktu dysponuje zupełnie innym zapleczem technologicznym i wymaga stosowania innej taktyki w boju. Poniższy poradnik zaznajomi Was ze strategiami stosowanymi przez najlepszych dowódców, a dzięki wyczerpującej solucji bez większych trudności ukończycie grę. No właśnie, skoro już o problemach mowa. Na początku gry proponuję wybrać wyższy niż standardowy poziom trudności (trudny - hard), dzięki czemu zabawa stanie się o wiele bardziej emocjonująca, a satysfakcja ze zwycięstwa o wiele większa! Na łatwym poziomie niech sobie grają emeryci.

[illegible]

PORADNIK

Sterowanie

Bez względu na to, jak genialnymi jesteśmy taktykami, aby wykonać zamierzone przez nas plany, wcześniej musimy dokładnie poznać środowisko gry i nauczyć się ją obsługiwać. Istnieje wiele przydatnych skrótów klawiszowych, które pozwolą szybciej i sprawniej wydawać rozkazy naszym jednostkom czy też sterować produkcją. W wirze walki każda sekunda jest na wagę złota, dlatego proponuję dobrze przyswoić sobie poniższe porady. Zacznijcie od poznania tajników przesuwania kamery, wszak bez dobrego widoku nie jesteśmy w stanie podjąć odpowiednich decyzji. Kamerę przesuwamy klawiszami znajdującymi się na klawiaturze numerycznej: [4] - obrót w lewo, [8] - obrót w prawo, a za pomocą klawiszy [8] i [2] dokonujemy zbliżenia lub oddalenia. Ten sam efekt można uzyskać, korzystając z kółka wbudowanego w myszkę. Za pomocą kombinacji klawiszy [Ctrl] + [F1-F8] zapisujemy obecne ustawienie kamery, dzięki czemu możemy je natychmiast przywołać i skorzystać z przycisków [F1-F8]. Jest to niezwykle przydatne, jeśli walka toczy się w terenie zabudowanym, albowiem jednostki pozostające w cieniu budynków mogą być niewidoczne. Dlatego proponuję, abyście zapisali przynajmniej trzy ustawienia kamery - standardowe i odwrócone o 90% oraz 180% (rys. 1, rys. 2). Istotną kwestią jest wydawanie naszym jednostkom polecenia obrony (guard). W przeciwnym razie nie podejmą one żadnych kroków w przypadku ataku nieprzyjaciela! Sprawa jest bardzo poważna, bowiem kilkakrotnie zdarzyło mi się utracić parę budynków, a jednostki pilnujące bazy spokojnie przyglądały się, jak przeciwnik ją niszczy! Wyróbcie u siebie nawyk częstego wydawania polecenia obrony - najszybciej można to zrobić, zaznaczając jednostkę (lub jednostki) i wciskając klawisz [G]. A skoro już o ważnych zdarzeniach mowa - zauważcie, że kluczowe sytuacje w czasie bitwy są odnotowywane na minimapie i ogłaszane stosownym komunikatem. Klawisz [spacji] natychmiast przeniesie nas w miejsce, w którym dane zdarzenie wystą-

Kampania 1
Chiny

Misja 1

Cel:
1. Zniszczyć kompleks magazynów głowic nuklearnych.

Bardzo prosta i przyjemna misja. Zaczynamy z w pełni rozbudowaną bazą i dość liczną armią. W centrum dostawczym tworzymy trzy ciężarówki, dzięki czemu szybciej będziemy zdobywać gotówkę. Przy okazji - centrum warto otoczyć minami, albowiem przeciwnik spróbuje kilku samobójczych ataków z wykorzystaniem samochodów załadowanych materiałem wybuchowym. Nasze siły zbrojne są już od samego początku dostatecznie liczne, by uderzyć na wroga **(rys. 18)**, jednakże proponuję jeszcze je wzmocnić, inwestując w masową produkcję lekkich czołgów Battlemaster. W południowo-zachodniej części mapy odnajdziemy cztery „smocze czołgi", a na zachodzie - dwa ciężkie Overlordy. Te dwie potężne maszyny właściwie same są w stanie wygrać niejedną wojnę! Jeden punkt generalski, który możemy wykorzystać, przeznaczamy na naukę umiejętności reperacji w nagłej potrzebie. Proponuję dłużej nie zwlekać i przystąpić do działań ofensywnych - wraz z całą armią przemieszczamy się na południowy wschód i niszczymy siły wroga broniące mostu. Przeprawiamy się na drugą stronę, z dumą obserwując, jak nasze lotnictwo rozbije w puch kolejny z oddziałów nieprzyjaciela. Odbijamy na północ i podążamy górskim przesmykiem wprost do kompleksu magazynów głowic nuklearnych. Nie jest on zbyt dobrze broniony - w ekspresowym tempie eliminujemy jednostki wroga i spokojnie niszczymy wszystkie budynki **(rys. 19)**.

Misja 2

Cel:
1. Zniszczyć centrum konferencyjne i struktury wroga znajdujące się na parkingu.

Cel dodatkowy:
Wysadzić fabrykę toksyn.


18


19

piło. Kluczem do zwycięstwa jest sprawne dowodzenie jednostkami. Jak zwykle w grach RTS możemy zaznaczyć z nich grupy za pomocą kombinacji klawiszy [Ctrl] + [1-9], by następnie przywołać automatyczne zaznaczenie wybranych wcześniej jednostek za pomocą przycisków [1-9]. Proponuję, byście grupowali jednostki pod względem typu, np. czołgi - klawisz [1], piechota - klawisz [2], myśliwce - klawisz [3], lub ze względu na ich optymalne wykorzystanie, np. jednostki skuteczne przeciwko czołgom - klawisz [1], przeciwko piechocie - klawisz [2] **(rys. 3)**, przeciwko lotnictwu - klawisz [3]. Drugi sposób jest lepszy w sytuacjach, gdy dowodzimy bardzo liczną armią. Za pomocą klawisza [E] i po wskazaniu jednostki zaznaczamy wszystkie jednostki tego typu (ten sam efekt uzyskacie, klikając dwukrotnie dany oddział). Czasami zachodzi potrzeba zaznaczenia wszystkich jednostek ofensywnych (gdy np. przechodzimy do totalnej ofensywy) - można to uzyskać za pomocą klawisza - [Q]. W przypadku zmasowanego ostrzału nieprzyjaciela (np. bombardowania) należy jak najszybciej rozproszyć jednostki, dzięki czemu część z nich uniknie obrażeń. Taki efekt uzyskamy po zaznaczeniu danej grupy i wciśnięciu klawisza [X]. W przypadku długich przemarszów warto dokładnie wyznaczyć trasę, którą będą kroczyć nasze oddziały. Niestety komputer często się myli i automatycznie wybiera najgorszą z możliwych dróg (która jednocześnie wcale nie jest najkrótsza!), dlatego warto to robić ręcznie, korzystając z „drogowskazów" (waypoint). Jeśli wydajemy jednostkom komendę ruchu, wraz z wciśnięciem lewego klawisza [Alt] - wybieramy punkt, w który mają się udać. Następnie powtarzamy całą operację i zaznaczamy kolejny punkt, do którego podążą nasze jednostki (jednak dopiero wtedy, gdy dotrą do pierwszego z wybranych „drogowskazów"). Liczba wybranych punktów jest nieograniczona, dzięki czemu możemy tworzyć niezwykle skomplikowane i dokładne trasy przemarszu. Kolejną kwestią jest szybkie zarządzanie produkcją. Za pomocą klawisza [H] natychmiast przywołujemy centrum dowodzenia. Pozostałe budynki możemy zaznaczać tak, jak to czyniliśmy z grupami jednostek [Crtl] + [1-9] - i przywoływać je w żądanym momencie klawiszami [1-9]. Dzięki temu wydajemy instrukcję np. produkcji nowych jednostek czy też opracowania technologii i prowadzimy atak „z kamerą" ustawioną w innej części mapy **(rys. 4)**.

Szybko rozpoczynamy budowę bazy i stawiamy - kolejno: centrum dowodzenia, elektrownię nuklearną i centrum dostawcze w pobliżu zasobów znajdujących się na północy. Następnie przechodzimy do budowy struktur wojennych. Jak najszybciej wybudujcie radar w centrum dowodzenia - bez niego nie da się prowadzić działań wojennych. Podobnie jak wcześniej, tworzymy trzy ciężarówki dostawcze i przechodzimy do działań ofensywnych. Ponieważ w mieście znajduje się wiele budynków mieszkalnych, warto je wykorzystać i umieścić w nich naszą piechotę. Oprócz trenowania jej w koszarach, co pewien czas będziemy zasilani transportami kolejowymi. Jeśli napotkacie budynek zajęty przez przeciwnika (poznacie to po wiszącej na nim zielonej fladze), wyślijcie kilka smoczych czołgów, które w kilka chwil zmuszą nieprzyjaciela do ucieczki. Jest to o wiele bardziej wygodna i szybsza metoda niż niszczenie całego budynku. Punkt generalski przeznaczamy na umiejętność zapory artyleryjskiej, regularnie bombardując pozycje wroga. Proponuję zacząć od wykonania celu dodatkowego, czyli zniszczenia fabryki toksyn, która znajduje się na północnym wschodzie. Wysyłamy 6 czołgów Battlemaster i w ciągu kilku chwil zamieniamy fabrykę w kupkę gruzu. Nastąpi skażenie otoczenia, dlatego warto na chwilę wstrzymać ofensywę i wycofać nasze siły. Uważajcie na częste ataki GLA z wykorzystaniem samochodów pułapek - chwila nieuwagi może was drogo kosztować! Gdy skażenie otoczenia opadnie, przystępujemy do frontalnego ataku i niszczymy budynek handlarzy broni - fabryka toksyn w pełni zniszczona, zadanie wykonane. Kolejny punkt generalski przeznaczamy na umiejętność reperacji w nagłej potrzebie. Opracujcie technologię przejmowania budynków wroga i wyślijcie kilku żołnierzy z misją przejęcia rafinerii ropy znajdującej się obok zniszczonej fabryki toksyn **(rys. 20)**. Dzięki niej o 10% zmniejszy się cena produkcji czołgów. Najwyższa pora zająć się wykonaniem głównego celu. Centrum konferencyjne znajduje się na parkingu na południowym wschodzie. Jest ono dość silnie bronione, dlatego proponuję zebrać armię liczącą przynajmniej 10 czołgów Battlemaster, 3 „smocze czołgi" i w miarę możliwości wspomagać się ogniem artyleryjskim. Podczas ataku zwróćcie szczególną uwagę, by nasze jednostki były wykorzystywane zgodnie z ich przeznaczeniem - czołgi Battlemaster niszczą pojazdy i budynki, podczas gdy „smocze czołgi" rozprawiają się z piechotą wroga. Zauważcie, że równie dobrze możemy ją najzwyczajniej rozjechać! Po przedarciu się na parking rozpoczynamy od zniszczenia znajdującej się tam bazy nieprzyjaciela (3 budynki), albowiem inaczej wciąż będzie on tworzył nowe siły obrońców **(rys. 21)**. Dopiero teraz spokojnie wysadzamy centrum konferencyjne. Zwróćcie uwagę, że również ono składa się z trzech budynków (jeden główny plus dwa małe cywilne po bokach).


1


2


3


4


20


21

PORADNIK

Przeznaczenie jednostek

Każdy oddział, który będziemy tworzyć - ma zarówno słabe, jak i silne strony. Podstawowym zadaniem, któremu będziemy musieli sprostać podczas prowadzenia bitew w grze C&C: Generals, jest optymalne wykorzystywanie jednostek zgodnie z ich przeznaczeniem. Dla lepszego wyjaśnienia posłużmy się prostym przykładem - mamy dwa oddziały, czołg i trzech żołnierzy piechoty - ich siła (cena) jest teoretycznie taka sama. Naszym przeciwnikiem będzie wyłącznie jeden żołnierz wroga uzbrojony w bazookę. Zabicie go za pomocą czołgu będzie trwało bardzo długo (przynajmniej 5 celnych salw) i prawdopodobnie wcześniej zakończy się naszą klęską. Natomiast oddział złożony z trzech jednostek piechoty rozprawi się z wrogiem niemal natychmiast! Kluczem do sukcesu jest stworzenie urozmaiconej armii, w skład której wejdą trzy rodzaje jednostek. 1. Skuteczne przeciwko piechocie, 2. Skuteczne przeciwko jednostkom opancerzonym. 3. Skuteczne przeciwko jednostkom latającym. Niestety inteligencja komputera i tym razem zawodzi, przez co nasze odziały pozostawione same sobie mogą się zachowywać nierozsądnie. Po zniszczeniu jednostki przeciwnika ręcznie musicie wydać rozkaz ostrzeliwania kolejnej, albowiem nasze wojska albo zaczną atakować cel wybrany losowo, albo pozostaną bierne! Dlatego najważniejsze jest zarządzanie wojskami podczas starcia i pilnowanie, czy atakują te jednostki, do niszczenia których zostały powołane **(rys. 5)**! Na dłuższą metę jest to uciążliwe, jednak daje znakomite rezultaty na placu boju.


5


6


7


8

Rozgrywka

W większości misji będziemy musieli wybudować lub przynajmniej rozbudowywać naszą bazę. Nie jest to zbyt skomplikowane, jednak kilka uwag na pewno się wam przyda. Możliwość budowy ma wyłącznie jedna jednostka - buldożer (Construction dozer) - w przypadku Chin i USA, i pracownik (Worker), gdy dowodzimy siłami GLA. W odróżnieniu od innych gier RTS, do konstrukcji jednego budynku nie możemy delegować wielu buldożerów w celu przyspieszenia procesu budowy! Podczas wyboru miejsca budowy możemy obrócić ustawienie budynku, przytrzymując dłużej lewy klawisz myszy **(rys. 6)**. Każdy z budynków potrzebuje energii - aby ją dostarczyć, należy wybudować odpowiednią ilość elektrowni. Konsekwencje odcięcia prądu są olbrzymie - przestanie działać radar i działka rakietowe! Dlatego należy zwrócić pilną uwagę na ilość energii elektrycznej w naszej bazie - symbolizuje ją pasek umiejscowiony tuż pod tym gotówki, jaką mamy. Ważne - struktury terrorystów GLA nie potrzebują prądu do działania, więc tu nie możemy budować elektrowni. A skoro już wspomniałem o pieniądzach, należy wiedzieć, że będziemy je zdobywać poprzez przenoszenie zasobów (skrzynek ustawionych na mapie) do bazy. Każda ze stron konfliktu deleguje do tej czynności inne jednostki: Chińczycy - ciężarówki (Supply trucks), Amerykanie - śmigłowce Chinook, natomiast siły GLA - pracowników (Worker). Istotną różnicą jest ilość zasobów, które są przenoszone w ciągu jednego kursu - i kolejno wynoszą 300$, 600$ i 75$. W związku z powyższym podczas dowodzenia daną frakcją powinniśmy tworzyć inną ilość jednostek dostarczających zasoby - w większości przypadków będą to dwa śmigłowce dla Amerykanów, trzy ciężarówki dla Chińczyków i 8 pracowników GLA. Wraz z rozwojem kampanii będziemy zdobywać doświadczenie, a to zostanie zamienione na punkty generalskie (od 1 do 7 w ostatniej misji). Każdy z punktów możemy przeznaczyć na naukę wybranej umiejętności/technologii, którą wykorzystamy podczas walki **(rys. 7)**. Są one specyficzne dla każdej strony konfliktu - dlatego ich omówieniem zajmę się trochę później. Ostatnią kwestią, jaką chciałbym poruszyć, jest zdobywanie doświadczenia przez nasze oddziały - wraz z zabiciem kolejnych wrogów będą się one stawać coraz bardziej doświadczone, co symbolizować będą znaczki [<]. Istnieją cztery poziomy zaawansowania - od żółtodzioba do bohatera [<<<], szczególnie zadbajcie o stan zdrowia najbardziej doświadczonych oddziałów (wycofując je w przypadku poważniejszych obrażeń), albowiem ich skuteczność w walce jest olbrzymia **(rys. 8)**.


22

Misja 3

Cele:
1. Wysadzić tamę.
2. Zniszczyć bazę GLA.

Bez większych problemów wykonujemy pierwszy cel i czołgami niszczymy znajdującą się na wschodzie tamę. Piechotę umieszczamy w bunkrze i pobliskiej wieży, starając się jak najszybciej odeprzeć atak wroga. Nareszcie mamy chwilę spokoju, by rozbudować naszą bazę. W północno-zachodniej części mapy odnajdziemy buldożer, a także rafinerię i szyb naftowy. Możemy je przejąć dzięki specjalnym umiejętnościom naszej agentki - Czarnego Lotosu. Jeden z punktów generalskich przeznaczamy na umiejętność min kasetowych. Ponieważ przeciwnik może się do nas dostać jedynie przez wąski przesmyk lądu na północy, w tym miejscu grupujemy wszystkie siły, budujemy przynajmniej dwa bunkry wypełnione piechotą (najlepiej łowcami czołgów) i zrzucamy obok miny kasetowe **(rys. 22)**. Skoro obronę już mamy, najwyższa pora pomyśleć o ofensywie. Baza przeciwnika położona jest na południowym wschodzie i bronią jej liczne oddziały. Atak konwencjonalny z wykorzystaniem sił lądowych będzie bardzo trudny, dlatego proponuję wykorzystać asa z naszego rękawa - lotnictwo! Budujemy dwa lotniska, na których produkujemy samoloty Mig - razem osiem sztuk. Grupujemy je w jeden oddział i posyłamy do ataku do samego środka bazy wroga. Nieprzyjaciel dysponuje wyłącznie kilkoma żołnierzami wyposażonymi w wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze, którzy znajdują się w bunkrze w centrum bazy **(rys. 23)**. To właśnie centrum stanie się naszym pierwszym celem - wprawdzie nieprzyjaciel zestrzeli kilka naszych samolotów, jednak szybko uzupełnimy straty. Po zniszczeniu stanowiska Stingerów baza wroga stanie się bezbronna, dzięki czemu spokojnie będziemy mogli zniszczyć pozostałe trzy budynki i odnieść tym samym upragnione zwycięstwo! Na koniec jeszcze dodam, że na południe od naszej bazy znajdują się dodatkowe złoża surowca, w pobliżu których możecie wybudować centrum dostawcze tak, aby przyspieszyć dopływ gotówki.

Misja 4

Cel:
1. Zniszczyć pięć stanowisk Stingerów należących do GLA.

Stosunkowo łatwa misja, w głównej mierze polegająca na działaniach wojennych. Mamy bardzo ograniczone możliwości rozbudowy - jedynie trening piechoty. Zacznijcie od stworzenia 5 hakerów, którym zlećcie zdobywanie pieniędzy przez Internet - w ten sposób zapewnimy sobie regularny dopływ gotówki potrzebnej do wystawienia armii. Powinna się ona składać w dużej mierze z żołnierzy czerwonej gwardii (ok. 20) zasilanych przez kilku łowców czołgów (ok. 5). Koniecznie przeznaczcie jeden punkt generalski na umiejętność treningu żołnierzy czerwonej gwardii, dzięki czemu wzrośnie ich skuteczność w boju. Przystępujemy do pierwszego ataku i bez trudu niszczymy pierwszy posterunek rakietowy. Za pomocą Czarnego Lotosu przejmujemy szyb naftowy i zapewniamy sobie stały dopływ gotówki. Uzupełniamy ewentualnie straty i podążamy na północ, niszcząc kolejne dwa stanowiska Stingerów - tym razem będzie trochę trudniej. Odbijamy na zachód i przechodzimy przez most - uważajcie na toksyczny ciągnik, który rozlewa zabójczą dla piechoty truciznę - można go wyłączyć, korzystając z umiejętności Czarnego Lotosu; o wiele łatwiej jednak posłać mu w prezencie kilka pocisków od łowców czołgów! Wysadzamy czwarte stanowisko Stingerów, a następnie odbijamy na zachód i dochodzimy do wojennej fabryki, którą - za pomocą Czarnego Lotosu - przejmujemy. Nareszcie możemy produkować czołgi, co też natychmiast proponuję uczynić, tworząc dwa czołgi wyposażone w broń maszynową, które idealnie nadają się do walki z piechotą, a także tyle Battlemasterów, na ile pozwalają fundusze. Odbijamy na północ i eliminujemy wojska wroga znajdujące się na osiedlu - potem przejmujemy kolejny szyb naftowy. W dal-

Misja 5

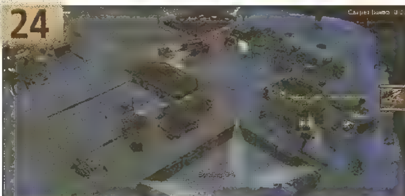
Cel:
1. Zniszczyć trzy obozy GLA i ich główną bazę.

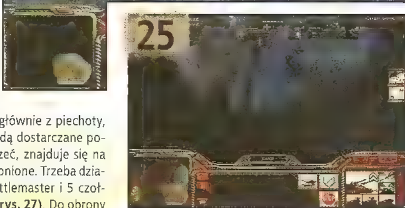
Trudna i bardzo długa misja. Naszą bazę dobrze zabezpieczyliśmy, dlatego od samego początku myślimy o ofensywie. Budujemy fabrykę wojenną i centrum propagandy **(rys. 24)**. Dzięki USA możemy wykonywać naloty dywanowe (dostępne w lotnisku co 5 minut), jednak przeciwnik dysponuje bardzo dobrze zorganizowaną obroną przeciwpowietrzną i zbyt dużego pożytku z nich nie będzie. Oznacza to również, że możecie sobie odpuścić budowę Migów lub ewentualnie używać ich jako zwiadowców do rozpoznania terenu. Warto zauważyć, że podczas nalotów dywanowych ucierpią również nasze jednostki, dlatego starannie wybierajcie miejsca na cel! Naszą armię tym razem oprzemy wyłącznie na jednostkach najsilniejszych - budujemy pięć ciężkich czołgów Overlord. Dodatkowo w dwóch z nich tworzymy wieżyczki propagandowe (dzięki którym pobliskie jednostki będą reperowane), w kolejnych dwóch - karabiny maszynowe, a w ostatnim - bunkier, w którym umieszczamy łowców czołgów. W ten sposób stworzyliśmy idealny oddział zdolny do walki z każdym przeciwnikiem i jednocześnie regularnie się reperujący - nic nas nie powstrzyma! Zaczynamy od ataku na obóz wroga znajdujący się na północy i w ciągu kilku chwil zamieniamy go w kupkę gruzu. Warto zauważyć, że nieco wcześniej na północ od naszej bazy znajdują się źródła surowca, które w razie potrzeby będziemy mogli wykorzystać. Czas na drugi atak - wyruszamy na południowy zachód i niszczymy kolejny z obozów wroga. Zachowajcie szczególną ostrożność, albowiem całe miasto jest zaminowane - beczki wypełnione materiałem wybuchowym pozostają niewidoczne, dopóki nie znajdziecie się w pobliżu **(rys. 25)**. Na szczęście po ich wykryciu można je zestrzelić, upewnijcie się jednak wcześniej, że żadna z waszych jednostek nie znajduje się w pobliżu. Sprawa jest bardzo poważna, bowiem dwie beczki są w stanie zniszczyć czołg, w który tak wiele pieniędzy zainwestowaliśmy! Kolejnym celem będzie obóz znajdujący się na południowym zachodzie - nie powinno być większych problemów z jego unicestwieniem. Dodatkowo możecie skorzystać z okazji i przejąć dwa szyby naftowe oraz rafinerię. Przygotowujemy się do głównego ataku na bazę wroga na północnym zachodzie **(rys. 26)**. Jest ona bardzo dobrze broniona, dlatego jako wsparcie dla naszych czołgów warto wyprodukować kilka wyrzutni broni jądrowej; by to uczynić, wcześniej należy przeznaczyć na tę umiejętność jeden punkt generalski. Wyrzutnie są dość powolne, jednak niezwykle skuteczne w niszczeniu budynków wroga. Kolejną ich zaletą jest to, iż mogą prowadzić ostrzał z bardzo dalekiej odległości. Z takim zapleczem technologicznym nie powinniście mieć najmniejszych problemów w zrównaniu z ziemią bazy terrorystów.

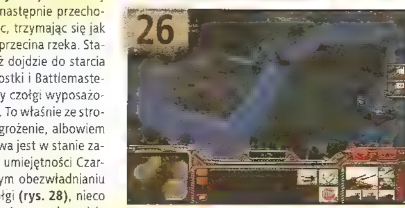
Misja 6

Cel:
1. Dojść Czarnym Lotosem do mostu kolejowego.

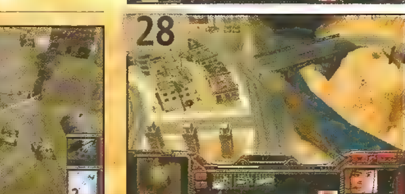
Krótka, acz trudna misja wymagająca od nas szybkiego i sprawnego działania. Zaczynamy w południowej części mapy z bardzo ograniczonymi możliwościami rozbudowy i ograniczonym budżetem. Siły przeciwnika składają się głównie z piechoty, której nowe jednostki co pewien czas będą dostarczane pociągiem. Most, do którego musimy dotrzeć, znajduje się na północy, a dojście do niego jest dobrze bronione. Trzeba działać - szybko produkujemy 7 czołgów Battlemaster i 5 czołgów wyposażonych w broń maszynową **(rys. 27)**. Do obrony bazy tworzymy dwa „smocze czołgi", a następnie przechodzimy do ofensywy. Podążamy na północ, trzymając się jak najbliżej wschodniej części miasta, którą przecina rzeka. Starajcie się omijać patrole wroga, a gdy już dojdzie do starcia - optymalnie wykorzystywać nasze jednostki i Battlemasterami atakować czołgi wroga, podczas gdy czołgi wyposażone w broń maszynową zajmą się piechotą. To właśnie ze strony tej ostatniej grozi nam największe zagrożenie, albowiem wściekły tłum miotający koktajle Mołotowa jest w stanie zadać olbrzymie straty. Warto skorzystać z umiejętności Czarnego Lotosu, polegającej na tymczasowym obezwładnianiu pojazdów wroga. Mostu pilnują dwa czołgi **(rys. 28)**, nieco dalej znajdują się dwa stanowiska Stingerów - zachowajcie ostrożność, bowiem są one w stanie dostrzec naszą agentkę, a „wskrzeszenie" w koszarach Czarnego Lotosu kosztuje 1500! Po zniszczeniu stanowisk Stingerów (lub przynajmniej zajęciu ich uwagi walką) bez przeszkód dotrzecie na most kolejowy i sprawnie go wysadzicie. Co ciekawe, we wschodniej części mapy, po drugiej stronie rzeki, znajdują się dwa centra dostawcze wroga, które Czarny Lotos może przejąć. Według mnie - jest to zły pomysł, bowiem bez silnej ochrony nie uda się ich ochronić przed zniszczeniem. O wiele lepiej jest zakraść się w pobliże i korzystając z kolejnej umiejętności naszej agentki - wykraść z nich pieniądze **(rys. 29)**.


24


25


26


27


28


29


23

szym ciągu przemy na północ i przypuszczamy atak na główną bazę wroga; z pomocą czołgów sprawnie wysadzamy wszystkie budynki - zacznijcie od koszar i handlarzy bronią, które nieustannie tworzą nowe jednostki. Nadszedł czas na ostateczny atak - odbijamy na wschód, dochodząc do ostatniego stanowiska Stingerów. Jest ono bardzo dobrze chronione, dlatego zacznijcie od wyeliminowania pobliskich jednostek wroga. Warto - jako wsparcie - sprowadzić kilka „smoczych czołgów", które w kilka chwil oczyszczą z żołnierzy wroga pobliskie budynki mieszkalne i pozwolą umieścić w nich naszą piechotę. Dysponujemy nieskończonymi zasobami gotówki, dzięki którym możemy wciąż produkować nowe czołgi i w razie potrzeby posyłać je na pole bitwy - zniszczenie ostatniego stanowiska Stingerów jest zatem wyłącznie kwestią czasu.

PORADNIK

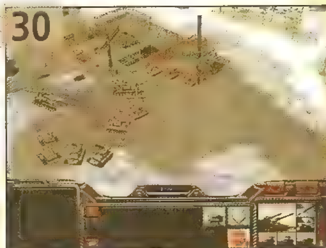
Na czele armii chińskiej

Głównym budynkiem sił chińskich jest centrum dowodzenia (Command center), w którym możemy wybudować buldożery potrzebne do konstrukcji budynków, sterować technologiami uzyskanymi dzięki punktom generalskim, a także wybudować radar. Powinniście się starać uczynić to jak najszybciej, albowiem dzięki niemu skorzystacie z minimapy i lepiej będziecie kontrolować sytuację. Niezbędnym budynkiem jest elektrownia nuklearna (Nuclear reactor), która dostarcza prąd pozostałym strukturom. Możemy w niej wywołać przeładowanie, zwiększając o 50% jej moc, lecz jednocześnie poważnie ją uszkodzimy - korzystajcie z tej opcji jedynie w ostateczności, gdy szybko potrzebujemy prądu (np. przeciwnik szturmuje naszą bazę). W koszarach (Barracks) rekrutujemy dwa rodzaje piechoty - czerwonych strażników (Red guard) i łowców czołgów (Tank hunter), a także opracowujemy technologię przejmowania przez nie budynków (Capture building) **(rys. 9)**. Dzięki niej będziemy mogli zdobywać zarówno obiekty wroga (zyskując jego zaplecze produkcyjne), jak i budynki neutralne o znaczeniu ekonomicznym (rafinerie i szyby naftowe). Szczególnie ta druga możliwość jest niezwykle przydatna, bowiem znacznie przyspiesza przypływ gotówki. W koszarach tworzymy również jednostki hakerów (Hacker) - których najlepiej wykorzystać do zdobywania pieniędzy przez Internet **(rys. 10)**, i jednostkę specjalną - Czarnego Lotosu. W centrum dostaw (Supply depot) tworzymy ciężarówki dostawcze, dzięki którym będziemy transportować zasoby i zdobywać pieniądze. Wybudujcie je jak najbliżej miejsca składowania skrzynek, co skróci odległość, jaką ciężarówki muszą pokonać. W fabryce wojennej (War factory) produkujemy: lekkie czołgi Battlemaster, „smocze czołgi" (Dragon tank), ciężkie czołgi Overlord, czołgi wyposażone w broń maszynową (Gattling tank), transportery piechoty (Troop crawler), wyrzutnie broni jądrowej (Nuke cannon) i działa Inferno. W większości potyczek najwygodniej używać kilku typów jednostek - „smoczych czołgów" i ciężkich pojazdów Overlord. Te pierwsze znakomicie nadają się do walki z piechotą - ich główna zaleta polega na tym, że w kilka sekund potrafią oczyścić budynek z przebywających w nim jednostek wroga. Te drugie - dzięki możliwości dobudowy odpowiedniej wieżyczki (działa maszynowego (Gattling cannon), bunkra piechoty (Bunker) lub głośnika propagandowego (Speaker tower) - stają się samowystarczalne i zdolne do walki z każdym typem jednostek wroga! Optymalny oddział powinien się składać z 5 Overlordów: 2 z działkami maszynowymi, dwa z głośnikami propagandowymi i jeden z bunkrem wypełnionym łowcami czołgów. Takiej armii właściwie nie da się powstrzymać **(rys. 11)**! Ewentualnie w misjach, w których baza wroga jest silnie broniona przez działka rakietowe (lub podobne,) powinno się korzystać z wyrzutni jądrowych, ponieważ te mogą je zniszczyć z bardzo dużej odległości. W fabryce wojennej warto zainwestować w technologię broni maszynowej (Chain guns), zwiększając o 25% jej skuteczność. Po wybudowaniu silosu nuklearnego (Nuclear Missile) będziemy mogli w nim opracować kolejne dwie istotne technologie - pociski ura-

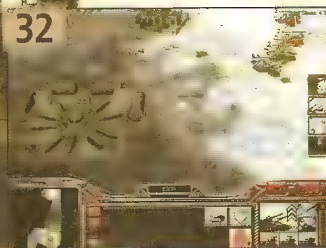
Misja 7

Cele:
1. Założyć bazę.
2. Zniszczyć wszystkie budynki terrorystów z GLA.

Czas na wielki finał! Ostatnia misja jest trudna i wymaga wiele czasu - nareszcie jakieś emocje! Szybko eliminujemy pozostałe jednostki GLA, które zastawiły na nas pułapkę. W czołach Overlord budujemy wieże propagandowe, dzięki którym wyreperujemy pobliskie jednostki. Nim ruszymy dalej, stawiamy na wzgórzu bazę i tworzymy centrum dowodzenia (nie zapomnijcie o radarze) oraz elektrownie nuklearną **(rys. 30)**. Grupujemy wojsko i podążamy na wschód, eliminując kolejne jednostki wroga, a następnie jego budynki. Trochę dalej na wschodzie czeka nas kolejna potyczka - po wygranej możemy dokończyć rozbudowę bazy i postawić centrum dostawcze w pobliżu zasobów. Niestety jest ich bardzo mało, dlatego jak najszybciej postawcie koszary i stwórzcie 5 hakerów oraz wydajcie im rozkaz kradnięcia pieniędzy przez Internet. Standardowo budujemy również centrum propagandy i fabrykę wojenną i rozpoczynamy produkcję czołgów Overlord. Budynki koniecznie stawiajcie w dużej odległości od siebie, albowiem przeciwnik co pewien czas będzie dokonywał bombardowań rakietami SCUD, niszczącymi wszystko wokół! Całymi siłami podążamy na północ i Czarnym Lotosem przejmujemy szyb wiertniczy. Pod żadnym pozorem nie podążajcie dalej, albowiem sprowokujecie do ataku znaczne siły wroga! W pobliżu szybu organizujemy obronę, budując kilka działek maszynowych, umieszczając piechotę w wieżach i budynkach, a także rozstawiając czołgi i zrzucając miny. Wybudujcie kilka głośników propagandowych, dzięki którym nasze jednostki będą reperowane i osiągną w walce lepszą skuteczność **(rys. 31)**. Najwyższa pora zastanowić się nad ofensywą. Budujemy identyczny jak w misji piątej oddział, bazujący na czołgach Overlord. Jako uzupełnienie możemy dołączyć trzy jednostki dział Inferno, znakomitych do ostrzeliwania odległych celów - i jeden buldożer, który będzie budował głośniki w miejscach, w których toczyć się będą dłuższe potyczki. Po stworzeniu czołgów Overlord natychmiast przechodzimy do ofensywy i kierujemy się na północny wschód. Równocześnie jeśli pozwalają na to fundusze, budujemy silos nuklearny (potrzebna też będzie dodatkowa elektrownia). Dzięki temu co pięć minut będziemy mogli dokonywać potężnego ataku jądrowego, jednak co bardziej istotne - opracujemy technologię pocisków uranowych i czołgów nuklearnych, zwiększając skuteczność Overlordów. W dalszym ciągu podążamy z atakiem na północ, sprawnie niszczymy kolejne stanowiska Stingerów i podziemnych tuneli. Będziemy regularnie atakowani przez siły wroga, jednak starajcie się jak najkrócej stać w miejscu i wciąż podążać przed siebie - czas pracuje na naszą niekorzyść. Po osiągnięciu północno-wschodniego narożnika odbijamy na zachód i wkraczamy do bazy wroga. Czas na wielką rozwałkę – do zniszczenia budynków możecie wykorzystać zarówno broń nuklearną, jak i zdobyte dzięki punktom generalskim wsparcie artylerii oraz bomby EMP. Po zniszczeniu silosów z rakietami Scud **(rys. 32)** już nic nie odbierze wam zwycięstwa - to tylko kwestia czasu. Spokojnie zniszczcie pozostałe budynki, których jest jeszcze sporo w okolicy - i odbijcie na południowy zachód i wkroczcie ponownie do miasta. Tutaj znajduje się ostatnie zaplecze produkcyjne nieprzyjaciela - w porównaniu z główną bazą jest właściwie bezbronne, dlatego nie będziecie mieli większych problemów z unicestwieniem go. Snajperem znajdującym się w jednej z wież nie przejmujcie się, a jeśli szczególnie pragniecie jego śmierci, w jego pobliże należy posłać transporter piechoty, który wykryje ukryte jednostki.


30


31


32



nowe (Uranium shells) i czołgi nuklearne (Nuclear tanks). Dzięki temu o 25% wzrośnie siła i szybkość Overlordów i Battlemasterów. Silos nuklearny to również chińska superbroń i dzięki niemu co 6 minut będziemy mogli bombardować pozycje nieprzyjaciela. Koszt wybudowania tegoż jest duży (5000$), jednak inwestycja się opłaca, bowiem natychmiast zniszczymy przynajmniej kilka budynków wroga. Na lotnisku (Air Field) tworzymy myśliwce Mig i ulepszenia do nich. Są one wyśmienite do bombardowania budynków wroga lub jednostek pozostających w dużych skupiskach. Niestety mają słaby pancerz, przez co łatwo je zestrzelić; dlatego jeśli się zdecydujecie na ich użycie, powinniście tworzyć liczne ich grupy (minimum cztery sztuki). Po wybudowaniu centrum propagandy (Propaganda center) uzyskamy możliwość budowania zaawansowanych jednostek w fabryce wojennej, a także będziemy mogli opracować przydatną technologię opracowywania wiadomości podprogowych (Subliminal messages), zwiększającą o 25% siłę działania głośników (Speaker towers). A skoro już o tym mowa, przynajmniej jeden z nich powinien się znajdować na terenie naszej bazy - dzięki czemu będziemy mogli leczyć ranne jednostki. Głośniki warto również budować w miejscach, w których najczęściej odbywają się potyczki. Ostatni typ budynków to struktury niezbędne do obrony bazy. W ich skład wchodzą: działa maszynowe (Gattling Cannon) - skuteczne jako obrona przeciwko piechocie, a także lotnictwu, i bunkry (Bunker) - w których umieszczamy piechotę - najlepiej łowców czołgów. Gdy dowodzimy Chińczykami, najwygodniej jest oprzeć siłę armii na czołgach Overlord. Jednak jeśli z jakichś powodów nie możecie tego uczynić, ich miejsce powinny zająć Battlemastery wspierane czołgami wyposażonymi w broń maszynową. Jeżeli tworzycie jednostki - łowców czołgów, czerwoną straż czołgów Battlemster - zadbajcie, aby było ich przynajmniej 5 w grupie, dzięki czemu o 25% zwiększy się siła każdej z nich. Poza tym opracujcie technologię nacjonalizmu (Nationalism) w centrum propagandy. Punkty generalskie najlepiej przeznaczać na technologie reperacji w nagłej potrzebie (Emergency repair) i dokonywanie szybkiej naprawy rannych jednostek, ostrzał artyleryjski (Artillery barrage - aż do 3 poziomu), miny kasetowe (Cluster mines), które zrzucane z samolotów pozwolą zabezpieczyć wybrany teren, i bomby EMP tymczasowo wyłączającej na wybranym terenie budynki i pojazdy.





Kampania 2 GLA

Misja 1

Cele:
1. Zniszczyć bazę Chińczyków.
2. Wysadzić tamę.

Łatwa misja dająca poczuć przedsmak emocji, jakie nas czekają. Zaczynamy z bardzo silną armią i szybko niszczymy bazę wroga. Jest ona właściwie bezbronna, dlatego proponuję wam nie wykorzystywać podczas jej burzenia ciężarówek wyładowanych materiałami wybuchowymi - przydadzą się później. Po zdemolowaniu posterunku Chińczyków nasze dzielne oddziały wrócą do bazy na południu i otrzymamy nowe zadanie - zniszczenie tamy na pobliskiej rzece. Standardowo zaczynamy od zapewniania sobie odpowiedniego zaplecza ekonomicznego - i tworzymy przynajmniej 4 nowych pracowników, potem wysyłamy ich do przenoszenia zasobów. Na wzgórzu na południowym zachodzie od bazy znajduje się budynek handlarza bronią - po odwiedzeniu go obejmiemy nad nim dowodzenie i rozpoczniemy produkcję czołgów Skorpion. Od samego początku dysponujemy odpowiednim siłami, by zaatakować wroga. Jeden punkt generalski przeznaczcie na umiejętność reperacji w nagłej potrzebie. Wraz z całą armią podążacie na północny wschód od bazy i niszczymy znajdujący się w niej głośnik Chińczyków i jego ochronę. Mieszkańcy osady zasilą nasze szeregi. Podążamy na północ i odkrywamy kolejne złoże zasobów, potem niszczymy ciężarówki wroga - ten próbuje zeń korzystać - w ten sposób Chińczycy zostaną odcięci od dopływu gotówki. Po zgromadzeniu 6 czołgów i 3 wozów techników przechodzimy do ataku na bazę nieprzyjaciela. Do rozbicia jego sił obronnych wykorzystujemy jedną z ciężarówek wyładowanych materiałami wybuchowymi, pozostałymi niszczymy kluczowe budynki (produkujące jednostki) **(rys. 33)**. Teraz spokojnie możemy ostrzelać tamę znajdującą się z prawej strony i patrze,ć jak woda zalewa wojska przeciwnika.



Misja 2

Cel:
1. Zebrać 40 000 $.

Dość długa misja, wymagająca oszczędnego wydawania pieniędzy. Punkty generalskie przeznaczamy na reperacje w nagłej potrzebie i czołgi Maruder. Budujemy siedzibę handlarza bronią i tworzymy cztery czołgi Maruder - więcej pieniędzy w tej misji nie powinniście już wydawać. Pierwsze 20 000 najłatwiej będzie zebrać, przejmując ładunek dostarczany do wiosek przez amerykańskie konwoje. Są dwie możliwości - albo będziecie działać szybko i zbierać paczki, nim zagarnie je ludność cywilna, albo wydrzecie je konwojowi siłą. Mi bardziej przypadło do gustu drugie rozwiązanie, dlatego pojedźcie czołgami do wioski na wschodzie (w centrum mapy) i spokojnie czekajcie na konwój, niszcząc go tuż po wjechaniu do osady. W chwilach przerwy zajmijcie się demolowaniem domów ludności cywilnej - w zgliszczach każdego odnajdziecie kolejne pakunki. Po zebraniu 20 000 konwoje przestaną się pojawiać, w związku z czym będziemy musieli zmienić taktykę. Zostaniemy wyposażeni w trzy sztuki dział maszynowych Quad. Za ich pomocą możecie próbować zestrzelić amerykańskie samoloty dokonujące zrzutów paczek. Jedno z działek ustawcie w wiosce na południowym wschodzie, bo tam będzie odbywać się najwięcej zrzutów - cywilów proponuję szybko zlikwidować. Po uzbieraniu 30 000 tysięcy resztę kwoty nadal możecie uzyskać z niszczenia domów, jednak szybciej będzie uderzyć na bazę amerykańską na północnym wschodzie. Każda zniszczona jednostka pozostawia cenny pakunek, a brakujące pieniądze możecie też uzyskać, sprzedając wszystkie budynki.



Misja 3

Cel:
1. Zarobić 40 000 $, plądrując miasto.

Bardzo prosta i przyjemna misja. Dysponujemy trzema jednostkami rozwścieczonego tłumu. Taka grupa uzbrojona w koktajle Mołotowa jest bardziej niebezpieczna niż 10 czołgów! Spokojnie przechodzimy do dewastacji miasta i niszczymy budynki najbliżej bazy, potem przemieszczamy się stopniowo na północ. W ruinach każdego budynku znajdziemy pakunek - po przekroczeniu kwoty 20 000 $ proponuję ich na razie nie zbierać, tylko dalej niszczyć budynki **(rys. 34)**. Powód takiego postępowania jest prosty - po przekroczeniu 30 000 $ zaczną nas nękać atakami Amerykanie, więc lepiej optymalnie wykorzystać czas spokoju, a później szybko pozbierać pakunki i uzyskać brakujące pieniądze. Ostatnie 5000 $ możemy zdobyć, na koniec sprzedając wszystkie budynki w bazie. I jeszcze jedna uwaga - cały czas patrzcie na poczynania tłumu i uważajcie, by nie został on zaatakowany przez samochody policyjne czy też - później - jednostki przeciwnika. Jeden „smoczy czołg" jest w stanie błyskawicznie usmażyć naszą armię! Zwróćcie też uwagę, że „ranny" tłum z czasem się regeneruje poprzez przyłączanie nowych cywilów.

Misja 4

Cel:
1. Zniszczyć bazę lotniczą USA.

Skończyły się żarty - czeka nas poważne wyzwanie. Szybko przystępujemy do budowy bazy i tworzymy 5 pracowników do zdobywania zasobów. Stawiamy koszary, handlarza bronią i pałac, który jako najbardziej wysunięty na południe stanie się bunkrem naszych jednostek (umieśćcie w nim kilku żołnierzy z wyrzutniami RPG), co zapewni nam obronę przed atakami lądowymi. O wiele bardziej niebezpieczne będą częste wypady lotnictwa - by im zapobiec, w zachodniej części bazy wybudujcie trzy stanowiska Stingerów i regularnie je reperujcie **(rys. 35)**. Po zabezpieczeniu bazy przystąpcie do planowania ofensywy. Punkty generalskie przeznaczcie na czołgi Maruder, nagłe reperacje i zasadzkę na buntowników. W pałacu opracowujemy technologie toksycznych naboi i uzbrojenia tłumu. Tworzymy 5 czołgów Maruder, 5 dział Quad i trzy grupy tłumu. Jeśli pozwalają na to fundusze, stwórzcie również jednostkę bohatera - Jarmena Kella, wykorzystując jego specjalne umiejętności. Przystępujemy do ataku – podążamy na zachód, od bazy – i wkraczamy do wąwozu; potem kierujemy się na północ, do małej wioski. Ponownie odbijamy na zachód i napadamy na bazę wroga **(rys. 36)**. Przy okazji warto dodać, że na północny wschód od niej znajduje się platforma wiertnicza, którą na początku gry można przejąć i zapewnić tym samym szybszy przypływ gotówki potrzebnej do tworzenia armii **(rys. 37)**. Niszczenie bazy nieprzyjaciela rozpocznijcie od wyeliminowania działek, następnie zniszczenia lotniska znajdującego się w jej południowej części i wreszcie fabryki wojennej oraz koszar. Teraz wysadźcie wszystkie elektrownie i spokojnie zniszczcie wyłączone działka rakietowe, a także pozostałe budynki.



Misja 5

Cel:
1. Zdobyć cztery bunkry z toksynami i zniszczyć bazę USA.

(Przed wami najtrudniejsza jak do tej pory misja, której pomyślne ukończenie może sprawić nieco problemów.)

Zaczynamy od rozbudowy i zabezpieczenia bazy. Tym razem trzeba się do tego bardzo dobrze przyłożyć, albowiem ataki wroga będą bardzo częste i znakomicie zorganizowane! W południowej części bazy stawiamy koszary, w których później (bo na razie są pilniejsze wydatki) opracowujemy technologię przejmowania budynków - to dzięki niej będziemy mogli zdobyć bunkry z toksynami. Na północy znajduje się pokaźne złoże surowca, w pobliżu którego budujemy centrum dostawcze i szkolimy pięciu nowych pracowników do ich przenoszenia. To właśnie z północy najczęściej będą nadchodzić ataki wroga, dlatego tam również budujemy struktury obronne - pałac, stanowisko Stingerów, i nieco z lewej strony - tunel **(rys. 38)**. W środku umieszczamy pełną załogę obrońców składającą się głównie z rebeliantów i przynajmniej pięciu żołnierzy z wyrzutniami RPG. Niestety piechota przebywająca w pałacu i tunelu ma dość mały zasięg działania i może się zdarzyć tak, iż ustawiony poza nim przeciwnik będzie prowadził zabójczy ostrzał. By temu zapobiec, w pobliżu powinny stacjonować przynajmniej cztery czołgi Skorpion i dwa działka Quad, stanowiące siły szybkiego reagowania zdolne do eliminacji przeciwników ostrzeliwujących bazę z dystansu. Raz jeszcze podkreślę - w tej misji obrona bazy jest kluczem do sukcesu i bez względu na to, jak wiele jednostek dla niej przeznaczycie, wraz z każdym atakiem wroga powinniście dowodzić nimi osobiście! Dzięki temu optymalnie wykorzystacie nasze jednostki i zapobiegniecie wielu nieprzewidzianym sytuacjom. Zwróćcie również szczególną uwagę na kondycję naszych żołnierzy i stan budynków, dokonując ich regularnej naprawy. Po zabezpieczeniu bazy przechodzimy do ofensywy. Wybudujcie czarny rynek i opracujcie w nim dwie przydatne w tej misji technologie - pociski AP i reperacje z rupieci. Armi, z którą podbijemy bazę wroga - o dziwo - nie musi być szczególnie liczna - cztery działka Quad i 5 czołgów Maruder powinno wystarczyć. Wraz z rozwojem sytuacji i przypływem gotówki na front możecie również posłać Jarmena Kella. Ruszamy na





wschód od bazy i przechodzimy przez most, potem eliminujemy pierwszy z posterunków wroga. Dalej niszczymy kolejne umocnienia nieprzyjaciela i wchodzimy na kolejny most prowadzący na północ. Zauważcie, że w pobliżu znajdują się dwa bunkry wypełnione toksynami **(rys. 39)**, jednak na razie proponuję ich nie przejmować, bowiem zmobilizuje to Amerykanów do jeszcze silniejszej ofensywy. Najpierw zajmiemy się zniszczeniem bazy USA i dopiero na koniec zdobędziemy cztery potrzebne bunkry. Na końcu mostu znajduje się wejście do amerykańskiej bazy. Jest ono dość dobrze bronione, jednak bunkry zniszczymy ustawiając się poza zasięgiem ich działania. Przeciwnik jest tak zaangażowany w ataki na nasze budynki, że właściwie w jego bazie nie ma obrońców! Po wdarciu się na teren wroga przechodzimy do regularnego niszczenia budynków - zacznijcie od pobliskich działek, a następnie przesuwajcie się na północny zachód; wysadźcie wszystkie elektrownie, odcinając pozostałym działkom dopływ energii. Jak najszybciej wyeliminujcie buldożery wroga, albowiem będą się one starały reperować i odbudowywać zniszczone struktury. Teraz sprawa jest już prosta - burzymy pozostałe budynki znajdujące się w bazie Amerykanów i rozpoczynamy przeczesywanie okolicy w poszukiwaniu ostatnich jednostek wrogiej armii. Najszybciej zrobicie to za pomocą wozów techników, a nieprzyjaciela odnajdziecie prawdopodobnie w północnej części mapy. Równocześnie - z pomocą sprowadzonych rebeliantów - przejmujemy kontrolę nad czterema bunkrami z toksynami.


38


39

PORADNIK

Na czele terrorystów z GLA

Głównym budynkiem pełniącym rolę fabryki wojennej jest magazyn z bronią (Arms dealer) **(rys. 12)**, w którym możemy budować czołgi: skorpion, Maruder, pojazdy techników (Technical), działa maszynowe (Quad cannon), toksyczne ciągniki (Toxin tractor), ciężarówki wypełnione materiałami wybuchowymi (Bomb truck), wyrzutnie rakiet SCUD (SCUD Launcher) i wózki rakietowe (Rocket buggy). Czołgi znakomicie sprawdzają się w walce z pojazdami opancerzonymi - warto zauważyć, że Marudery zbierają szczątki pokonanych przeciwników i wykorzystują ich broń! Podobną zdolnością dysponują pojazdy techników i działa maszynowe, które są niezwykle skuteczne przeciwko piechocie, a ze względu na dużą szybkość błyskawicznie docierają na linię frontu. Działa maszynowe z zabójczą skutecznością eliminują również lotnictwo wroga. Toksyczne ciągniki pełnią rolę identyczną jak ta „smoczych czołgów" i doskonale nadają się do opróżniania budynków z piechoty wroga. Ciężarówki z materiałami wybuchowymi, do których dostęp uzyskamy po wybudowaniu pałacu (Palace), są niezwykle skuteczne do eliminowania struktur obronnych przeciwnika (w tym zgrupowanych na małej przestrzeni jednostek). Niestety ich cena jest niezwykle wysoka (1200 $) i wcześniej trzeba zająć uwagę obrońców innymi jednostkami, aby ciężarówka mogła bezpiecznie zbliżyć się do celu. Wyrzutnie rakiet SCUD i wózki rakietowe, ze względu na olbrzymi zasięg działania, znakomicie nadają się do prowadzenia ostrzału z bezpiecznej odległości. Te pierwsze używamy do niszczenia budynków nieprzyjaciela, drugie (ze względu na ich szybkość) - do ostrzału jednostek, stosując taktykę atak-ucieczka. Siły GLA dysponują również zabójczą piechotą tworzoną w koszarach. Na szczególną uwagę zasługuje rozwścieczony tłum (Angry mob), który miota koktajle mołotowa i w kilka sekund jest w stanie wysadzić czołg lub zniszczyć budynek wroga **(rys. 13)**! Dodatkowo, po uzbrojeniu go w karabiny AK- 47 stanie się zabójczy dla piechoty. Niestety tłum można bardzo łatwo pokonać dzięki nalotom lotnictwa lub granatom błyskowym. W koszarach tworzymy również jednostki terrorystów-samobójców, którzy są „tańszą wersją" ciężarówek z materiałem wybuchowym. Postarajcie się znaleźć dla nich jakiś cywilny samochód! Jednostką specjalną GLA jest snajper Jarmen Kell, który jednym celnym strzałem potrafi unieszkodliwić pojazd przeciwnika, a ten następnie może przejąć jeden z naszych rebeliantów. Zauważcie, że siły terrorystów nie dysponują jednostkami lotnictwa! Niezbędnymi budynkami są pałac - pełniący rolę bunkra dla piechoty i pozwalający opracowywać przydatne technologie, czarny rynek (Black market) - zapewniający dopływ gotówki i zaplecze technologiczne, oraz wyrzutnie rakiet SCUD, które są odpowiednikiem chińskiego silosu nuklearnego (bombardowania możemy przeprowadzać co 5 minut). Do obrony bazy wykorzystujemy stanowiska Stingerów (Stinger Site), które stanowią doskonałą ochronę przeciwko lotnictwu, i sieć tuneli (Underground Tunnel) pełniących rolę bunkrów. Ich główną zaletą jest fakt, że dzięki nim zyskujemy możliwość natychmiastowego przemieszania jednostek (wchodzą w jednym miejscu, wychodzą w innym). Do zaminowania strategicznych punktów mapy używamy pułapek (Demo trap), które pozostają niewidoczne dla niektórych jednostek. Niestety wysoka cena stawia pod znakiem zapytania ich przydatność. Ważniejszymi usprawnieniami armi są technologie przejmowania budynków (w koszarach), toksyczne pociski (Toxin shells) - dla czołgów Maruder i skorpion, wąglik (Anthrax beta) - zwiększający siłę toksyn, uzbrojenie tłumu (Arm the mob) w karabiny AK-47 (wszystkie trzy dostępne w pałacu), pociski AP (AP bullets) ulepszające broń maszynową i reperacja złomu (Junk repair) wszystkich pojazdów (obydwie w czarnym rynku). Nasza armia w większości misji powinna się składać z czołgów Maruder, przeznaczonych do niszczenia budynków i pojazdów wroga, a także kilku dział maszynowych Quad do walki z piechotą i lotnictwem **(rys. 14)**. Podczas pierwszego ataku warto wykorzystywać terrorystów-samobójców do wyeliminowania licznych grup obrońców. Olbrzymim wsparciem okaże się snajper Jarmen Kell, szczególnie gdy po unieszkodliwieniu pojazdów wroga przejmiecie je jednostkami piechoty (można do tego wykorzystać zasadzkę rebeliantów). Punkty generalskie najlepiej przeznaczać na: reperacje w nagłej potrzebie, czołgi Maruder, zasadzkę rebeliantów (Rebel ambush) - pozwalającą przyzwać w wybranym miejscu kilkanaście jednostek piechoty, i bombę wąglikową (Anthrax bomb), która skaże olbrzymi teren, natychmiast zabijając piechotę i regularnie wyniszczając pojazdy wroga.


12


13


14

PORADNIK

Na czele armii USA

Zaplecze produkcyjne wojsk amerykańskich w dużej mierze podobne jest do tego w armii chińskiej, jednak pozwala tworzyć zupełnie inne oddziały. Kluczową rolę odgrywać tu będą jednostki powietrzne, które tworzymy na lotnisku **(rys. 15)**. Myśliwce Raptor są skuteczne przeciwko czołgom i budynkom, jednak z tym zadaniem o wiele lepiej radzą sobie niewidzialne bombowce (Stealth Bomber). Pozostają one niezauważalne dla przeciwnika aż do czasu przeprowadzenia ataku, dzięki czemu właściwie nie odnoszą obrażeń od obrony przeciwpowietrznej. Ich pociski są dość słabe, jednak w dużej grupie (minimum 4) dość dobrze radzą sobie nawet ze niszczeniem stanowisk Stingerów! Prawdziwym niszczycielem jest bombowiec Aurora, przed którego atakiem przeciwnik w żaden sposób nie może się obronić! Idealnie nadają się do niszczenia kluczowych celów w centrum bazy wroga (np. superbroni). Niestety poważnym minusem jest ich wysoka cena, a także fakt, że po przeprowadzonym ataku nigdy nie uda się im dotrzeć z powrotem do bazy (są zbyt powolne). Ostatnią jednostką tworzoną na lotnisku jest śmigłowiec Comanche. Doskonale nadaje się do niszczenia zarówno pojazdów, jak i piechoty, a także budynków (szczególnie po opracowaniu technologii ostrzału rakietowego [Rocked pods]). Jego główną zaletą jest jednak to, że jako jedyna jednostka powietrzna uzbraja się w rakiety bezpośrednio w powietrzu, bez konieczności powrotu na lotnisko! Dla mnie, jest to bez wątpienia najlepsza jednostka w całej grze, dlatego gorąco polecam wykorzystywanie jej w boju. Amerykanie dysponują również niezłymi siłami lądowymi tworzonymi w koszarach: zwiadowcami (Ranger), obrońcami rakietowymi (Missile Defender) i komandosami Pathfinder. Zwiadowcy mogą zostać wyposażeni w granaty błyskowe, a po załadowaniu do śmigłowców transportowych Chinook przejmować budynki cywilne opanowane przez piechotę wroga! Obrońcy rakietowi (tradycyjnie) są skuteczni przeciwko pojazdom, natomiast komandosi do perfekcji opanowali sztukę maskowania. Znakomicie nadają się do eliminacji jednostek z wyrzutniami RPG, kryjących się w stanowiskach Stingerów. W fabryce wojennej możemy z kolei tworzyć: czołgi Krzyżowiec (Crusader) i Paladyn, ambulans (Ambulance), samochód opancerzony Humvee i wyrzutnie rakiet Tomahawk. Ambulanse oczyszczają teren z toksyn, jednak ich głównym zadaniem jest leczenie rannych oddziałów znajdujących się w pobliżu. Samochody Humvee doskonale nadają się do walki z piechotą, a po umieszczeniu w nich kilku obrońców rakietowych i opracowaniu technologii rakiet TOW stają się również zabójcze dla pojazdów wroga. To właśnie na nich powinna opierać się nasza armia, uzupełniona kilkoma czołgami do szybkiego niszczenia budynków **(rys. 16)**. Wyrzutnie Tomahawk używamy do bezbolesnego demolowania struktur obronnych wroga. Najlepiej tych, które są w stanie zagrozić naszym bezcennym Comanchom. Dodatkową zaletą jest tu fakt, iż każdy z pojazdów USA możemy wyposażyć w robota bojowego lub zwiadowczego. Polecam głównie tę pierwszą możliwość. Kluczowym budynkiem amerykanów jest centrum strategiczne pozwalające - za darmo - wybrać jedną z trzech taktyk do zwiększania możliwości naszych jednostek (wybór można zmieniać w zależności od chwilowych potrzeb). Strategia „odszukaj i zniszcz" (Search and destroy) zwiększa zasięg widzenia jednostek i odkrywa ukryte wojska przeciwnika, „utrzymać pozycje" (Hold the line) zwiększa pancerz, a „bombardowanie" (Bombardment) znacznie powiększa ilość obrażeń zadawanych nieprzyjacielowi, a także uzbraja budynek w potężne działo. W centrum strategicznym możemy również opracować trzy przydatne technologie: zaawansowany trening (Advanced training), dzięki któremu wszystkie jednostki będą szybciej zdobywać doświadczenie, pancerz dla robotów bojowych (Drone Armor) i pancerz kompozytowy (Composite Armor) o 25% zwiększający wytrzymałość czołgów. Przydatnymi budynkami są również: obszar zrzutów zasobów (Supply drop zone), dzięki któremu zapewniamy sobie dopływ gotówki, (można wybudować ich kilka by przyspieszyć cały proces), a także działo molekularne pozwalające co kilka minut niszczyć wybrany obszar za pomocą strumienia energii. Zauważcie, że podczas jego używania można wielokrotnie zmieniać cel! W ostatnim z budynków - obozie aresztowanych (Detention camp) – opracowujemy technologię wywiadu (Intellegence), dzięki czemu przez pewien czas widzimy pozycję sił wroga. Punkty generalskie przeznaczamy na reperacje w nagłej potrzebie, bezzałogowe pojazdy lotnicze (Unmanned aerial vehicle) - dzięki którym trwale odsłonimy wybraną cześć mapy (można również korzystać z satelity dostępnego w centrum dowodzenia), komandosów Pathfinder, nalotów A10 (A10 strike) - szczególnie przydatnych do niszczenia kluczowych budynków, bomb paliwowych (Fuel air bomb) i zrzutów spadochroniarzy (Paradrop) wprost na terytorium wroga **(rys. 17)**.

Misja 6

Cel:

1. Zniszczyć obóz zdrajców.

Krótka, acz trudna misja. Musimy się spieszyć, bowiem w najbliższym czasie zaatakują nas siły chińskie, a zdrajcy rozpoczną zabójcze bombardowania rakietami SCUD. Dysponujemy znacznymi siłami zdolnymi natychmiast zaatakować bazę wroga. Punkty generalskie przeznaczamy na reperacje w nagłej potrzebie i 3x zasadzkę rebeliantów. Zaczynamy od umieszczenia terrorystów w stojących obok nich pustych samochodach (4 jednostki), a następnie grupujemy wszystkie jednostki ofensywne na północ od naszej bazy **(rys. 40)** (można je szybko zaznaczyć za pomocą klawisza [Q]). Trzema ciężarówkami z wyładowanymi materiałem wybuchowym wjeżdżamy do bazy wroga znajdującej się na północy. Nikt nie będzie nas próbował zatrzymać, co więcej, możecie skorzystać z okazji i rozjechać napotkaną piechotę wroga - szczególnie żołnierzy z wyrzutniami RPG, stojących nieopodal tuneli. Ciężarówki ustawiamy przy kluczowych budynkach przeciwnika - dwie pomiędzy centrum dowodzenia i centrum dostawczym, trzecią - trochę dalej na północy, gdzie budowane są pałac i wyrzutnia rakiet SCUD; następnie czekamy na właściwy moment do detonacji **(rys. 41)**. W tym czasie rozbudowujemy bazę i stawiamy magazyn z bronią, w którym rozpoczniemy produkcję działek Quad - ze względu na szybkość, błyskawicznie będą mogły dotrzeć na front. Obroną naszej bazy możecie się zupełnie nie przejmować. Po zgrupowaniu wojsk przechodzimy do ataku i podążamy na północ przez las; potem rozpoczynamy od znajdującego się tam tunelu wroga. Przeciwnik dysponuje dość silną armią, dlatego do rozbicia obrony wykorzystajcie samochody wyładowane materiałem wybuchowym. Przystępujemy do szturmu na bazę nieprzyjaciela i niszczymy dwa bunkry, potem wkraczamy do środka. Teraz wysadźcie ustawione wcześniej ciężarówki, poważnie uszkadzając budynki i eliminując większość obrońców znajdujących się w bazie. Następnie za pomocą naszych żołnierzy dokańczamy ich burzenie - nie powinno być z tym najmniejszych problemów **(rys. 42)**. Na koniec jedna uwaga - by odnieść zwycięstwo, nie trzeba niszczyć wszystkich jednostek wroga - wystarczy zniszczyć jego budynki.


40


41


42







Misja 7

Cel:

1. Przejąć kontrolę nad centrum sterowania lotów i wyrzutnią rakietową.

Finałowa misja jest długa, choć prosta, pod warunkiem że będziecie działać szybko i sprawnie. Jednocześnie zmierzycie się z dwoma przeciwnikami - Chińczykami, których baza znajduje się na północy, i siłami USA z bazą na wschodzie. Jednego z nich musimy szybko pokonać, bowiem nie da się prowadzić skutecznej wojny na dwóch frontach. Wraz z upływającym czasem będziemy mieli coraz mniejsze szanse na sukces, dlatego błyskawicznie ruszamy do ataku! Standardowo zaczynamy od stworzenia 5 pracowników, postawienia koszar, magazynu z bronią i wybudowania radaru. Na wschód od naszej bazy znajduje się szyb wiertniczy, którą należy szybko przejąć (opracowując w koszarach potrzebną do tego technologię). Jak najszybciej tworzymy cztery czołgi Maruder i dwa działa Quad potem wyruszamy na północ i przystępujemy do ataku na bazę Chińczyków **(rys. 43)**. Zauważcie, że z lewej strony znajduje się drugi szyb wiertniczy, który po przejęciu zapewni nam znaczny dopływ gotówki. Wraz z wykorzystaniem pułapki rebeliantów wzmacniamy nasze siły, a bombą z wąglikiem eliminujemy obrońców. Pomału niszczymy wszystkie budynki w bazie i wciąż posyłamy na front nowe jednostki, uzupełniając tym samym nasze straty. Zacznijcie od wysadzenia pobliskich elektrowni i buldożerów, kierując się na południe zniszczcie silos rakiet nuklearnych, nim przeciwnik ośmieli się nas zbombardować. Dalsza dewastacja bazy Chińczyków jest już formalnością - gdy wokół nie zostanie już nic poza kupką gruzu, powróćcie z jednostkami do bazy. Jednocześnie z prowadzeniem ataku musicie nadal rozbudowywać bazę, stawiając struktury obronne. Ataki amerykanów będą nadciągać od wschodu, więc właśnie z tej strony stawiamy osadzony przez pełną załogę pałac i przynajmniej dwa stanowiska Stingerów. W głębi bazy wybudujcie czarny rynek i opracujcie w nim przydatne technologie, a także jak najszybciej wyrzutnie pocisków SCUD, dzięki czemu co 5 minut będziemy mogli dokonywać bombardowania wybranego terenu i niszczyć wszystko dookoła! Niestety przeciwnik również dysponuje bronią masowego rażenia - działem molekularnym. Jego moc jest olbrzymia, jednak czas „ładowania" dość długi, przez co będziemy mieli szansę zniszczyć je, nim zostanie użyte przeciwko nam. Gdy tylko wyrzutnia SCUD będzie gotowa do działania, przechodzimy do ataku bazy USA. Zaczynamy od wykorzystania zasadzki rebeliantów - zrzucamy ich w północno wschodniej części mapy, tuż obok budynku kontroli lotów. Teraz szybko przemieszczamy się nimi na południowy wschód i odsłaniamy bazę Amerykanów, dzięki czemu wybierzemy cel dla bombardowania rakietami SCUD - najlepiej zniszczyć centrum strategiczne, fabrykę wojenną i cztery elektrownie, ustawione bardzo blisko siebie **(rys. 44)**. Przy okazji zostanie wyeliminowana większość jednostek przeciwnika, resztę możecie osłabić, zrzucając bombę z wąglikiem. Równocześnie przechodzimy do ofensywy lądowej - nasze siły nie muszą być szczególnie liczne: 3 działa Quad i 3 czołgi Maruder w zupełności wystarczą. Atakujemy od wschodu i niszczymy dwa działka, następnie - po odbiciu na południowy wschód, kluczowe budynki: lotnisko i centrum dowodzenia. Później zniszczcie działo molekularne, którego budynek znajduje się w północno-wschodniej części mapy. Teraz bez przeszkód demolujemy pozostałe budynki i gdy baza amerykańska przestanie istnieć, za pomocą rebeliantów przejmujemy kontrolę nad stojącym nieopodal na zachodzie budynkiem kontroli lotów. Grupujemy jednostki i podążamy nimi na północ, likwidując ostatnie jednostki chińskie i amerykańskie zgrupowane w pobliżu wyrzutni rakiet. Działa wroga - z powodu braku prądu - są nieszkodliwe, jedynym wysiłkiem będzie zatem zniszczenie kilku chińskich bunkrów. Na koniec ponownie przejmujemy kontrolę nad stojącą z lewej strony wyrzutnią rakiet za pomocą rebeliantów **(rys. 45)** i z satysfakcją z dobrze wykonanego zadania oglądamy sekwencję filmową podsumowującą całą kampanię.







Kampania 3
USA

Misja 1

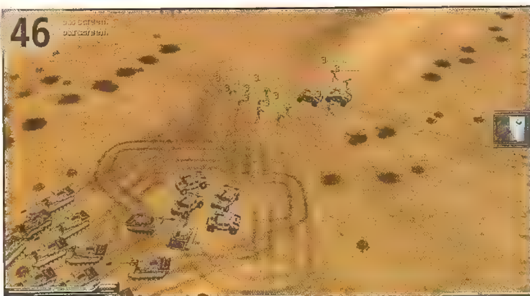
Cel:
1. Zniszczyć wszystkie jednostki przeciwnika.

Niezwykle łatwa misja pozwalająca zapoznać się z możliwościami wojsk amerykańskich. Punkty generalskie przeznaczymy na umiejętność reperacji w nagłej potrzebie, którą od samego początku proponuję wykorzystać na naprawę pojazdów, które ucierpiały podczas filmowej potyczki. Zaznaczamy wszystkie jednostki [Q] i ustawiamy je na północnym zachodzie od bazy, tuż przed wjazdem do miasta **(rys. 46)**. Dysponujemy bardzo liczną armią, która w zupełności wystarczy do pokonania wroga, jednak na wszelki wypadek rozpocznijcie produkcję czołgów Krzyżowców. Resztę funduszy wykorzystajcie na usprawnienie pojazdów i dokupcie do każdego z nich robot wojenny. Za chwilę czeka nas pierwsza potyczka z siłami GLA, a po jej wygraniu możemy wjechać do miasta. Przodem poślijcie wyłącznie jedną jednostkę, albowiem za moment miasto zostanie zbombardowane! Czas zdecydowanie wkroczyć do akcji - czołgami ostrzeliwujemy budynki, w których ukrywają się rebelianci - i z pomocą desantu naszej piechoty przejmujemy nad nimi kontrolę. Samochodami Humvee odbijamy na wschód, eliminujemy oddział rebeliantów i uwalniamy amerykańskich pilotów - umieszczając ich w pojazdach, zwiększamy doświadczenie i co za tym idzie - skuteczność w boju **(rys. 47)**. Podążamy dalej na północ i niszczymy kolejny posterunek wroga - budynek z rebeliantami już za miastem. Górskim szlakiem odbijamy na wschód i kierujemmy się do głównej bazy nieprzyjaciela. Wejścia do niej broni liczna grupa czołgów, jednak dzięki wsparciu lotnictwa nie będziemy musieli z nimi walczyć – obejrzymy wyłącznie kupkę złomu, która z nich została! Szybko niszczymy budynki nieprzyjaciela i posuwamy się w głąb jego bazy. Po odkryciu budynku z wyrzutniami rakiet SCUD nasze myśliwce rozpoczną bombardowanie, a nam pozostanie dokonanie dzieła zniszczenia.

Misja 2

Cel:
1. Odnaleźć i odbić trzech amerykańskich pilotów.

Kolejna łatwa misja. Dysponujemy olbrzymimi zasobami gotówki i surowców, dzięki czemu możemy wystawić niezwykle silną armię zdolną zetrzeć z powierzchni ziemi całe miasto. Punkty generalskie przeznaczamy na reperacje w nagłej potrzebie i czołgi Paladyn, których produkcję natychmiast rozpoczynamy. Na północy znajdują się dwa szyby naftowe - przejmijcie je zwiadowcami **(rys. 48)**. W fabryce wojennej proponuję opracować technologię pocisków TOW zwiększających siłę łazików Humvee. Czas przejść do ofensywy. Walka w mieście wymaga zupełnie innej taktyki niż w terenie niezabudowanym. Proponuję, abyście stworzyli niezbyt liczny oddział, w skład którego wejdą cztery czołgi Paladyn i cztery wozy Humvee wypełnione piechotą (5x obrońcy rakietowi). Liczniejszym oddziałem trudno będzie dowodzić i dokonywać manewrów pomiędzy budynkami. W każdym z pojazdów dodatkowo stwórzcie robot bojowy. Wjeżdżamy do miasta i podążamy na wschód w kierunku lokacji pierwszego z pilotów. W okolicy - pozornie - panuje spokój, jednak zachowajcie czujność i poruszajcie się bardzo powoli - jednostki wroga kilkakrotnie spróbują wciągnąć was w pułapkę. Największe zagrożenie grozi wam ze strony rozwścieczonego tłumu - chwila nieuwagi kosztować będzie stratę pojazdu, dlatego jak najszybciej musicie zniszczyć go za pomocą łazików Humvee. Nieznacznie na północ od obozu, w którym przetrzymywany jest pierwszy pilot, znajdują się dwa budynki mieszkalne wypełnione rebeliantami oraz stanowisko Stingerów. Po ich zniszczeniu pilot będzie wolny - podjedźcie do niego i umieśćcie go w jednym z pojazdów. Drugi więzień znajduje się na północy. Strategia działania jest identyczna, zadbajcie jednak o bazę, delegując kilka jednostek do jej obrony, bowiem przeciwnik może spróbować kilku ataków. Po odbiciu drugiego z pilotów i umieszczeniu go w pojeździe przechodzimy do ostatecznego ataku. Ostatni z więźniów znajduje się w dobrze strzeżonym obozie na południowym wschodzie, poza miastem. Do szturmu potrzebujemy liczniejszy oddział złożony z 6 czołgów Paladyn i 8 wozów Humvee. Niszczymy tunele u wjazdu do bazy i wkraczając do środka - równamy wszystkie budynki z ziemią; zaczynamy od stanowisk Stingerów i centrów produkcyjnych **(rys. 49)**. Ostatniego z pilotów sadzamy w pojeździe i triumfalnie wracamy do bazy.


46


47


48


49

Misja 3

Cel:
1. Uratować 100 jednostek wycofujących się sił USA.

Poziom trudności tej misji, przy odpowiednim jej rozegraniu - jest wręcz zerowy! Szybko grupujemy wszystkie jednostki ofensywne i podążamy nimi na południowy wschód, ustawiając je w zejściu do wąwozu. Stąd będą mogły zapewnić znakomitą osłonę wycofującym się wojskom amerykańskim i bezpiecznie ostrzelać siły pościgowe GLA. Trzonem naszej obrony jednak okażą się śmigłowce Comanche - rozpocznijcie masową ich produkcję, jednocześnie opracujcie technologię ostrzału rakietowego. Grupujemy Comanche w oddziały liczące po cztery jednostki i umieszczamy je w wąwozie. Powyższe czynności musicie wykonać dość szybko, albowiem niedługo pierwsi uciekinierzy pojawią się na mapie. Zapewnienie ochrony wycofującym się siłom USA jest bardzo proste - po pierwsze, wykorzystamy Comanche, wydając im rozkaz ostrzału rakietowego miejsca, przez które przejeżdżają jednostki GLA **(rys. 50)**. Po drugie - dzięki siłom lądowym zgrupowanym przy wjeździe do wąwozu przeprowadzimy ostrzał i wreszcie po trzecie - śmigłowcami Comanche dobijemy te jednostki nieprzyjaciela, którym jakimś cudem udało się przedrzeć przez naszą zaporę ogniową. Całą operację trzeba będzie powtórzyć przynajmniej 3 razy - skuteczność tej taktyki jest olbrzymia - nieprzyjacielowi nie uda się zniszczyć prawie żadnej wycofującej się jednostki USA! Pod koniec misji przeciwnik będzie próbował wedrzeć się do naszej bazy, jednak wjazd do wąwozu jest zablokowany przez nasze siły i nie ma na to najmniejszych szans!









Misja 4

Cele:
1. Zniszczyć cztery stanowiska Stingerów.
2. Wysadzić bazę wroga.

Nareszcie długa i trudna misja! Rozpoczynamy z potężnym odziałem i natychmiast przechodzimy do ataku na pozycje wroga. Punkty generalskie przeznaczamy na naloty A10, reperacje w nagłej potrzebie i zrzut spadochroniarzy. Ponieważ nie dysponujemy centrum dowodzenia, chwilowo nie będziemy mogli z żadnej z tych możliwości skorzystać. W pojazdach obowiązkowo wybudujcie robot bojowy, a wyrzutniach rakiet - robot zwiadowczy. To właśnie cztery wyrzutnie rakiet Tomahawk zapewnią nam sukces w tej misji. Za ich pomocą szybko, i bezboleśnie, zniszczymy wszystkie bunkry nieprzyjaciela na północy **(rys. 51)**. W podobny sposób unieszkodliwimy stanowiska Stingerów, jednak dla bezpieczeństwa wcześniej poślijcie do przodu kilku zwiadowców, którzy odkryją lokalizację celu i ewentualnie zajmą uwagę nieprzyjaciela. Raz jeszcze podkreślę - wyrzutnie Tomahawk są tu na wagę złota i nie możecie dopuścić do tego, by nieprzyjaciel mógł je ostrzelać. Kiedy będziecie wchodzili na wzgórze, trzymajcie się lewej strony, albowiem na wschodzie znajduje się silnie broniony posterunek wroga i lepiej będzie, jeśli nie wdamy się w niepotrzebną potyczkę. Mimo że dysponujemy liczną armią, nie przechodźcie do frontalnego ataku i oszczędzajcie jednostki, które przydadzą się później; Tomahawkami - z dystansu - zniszczcie budynki wroga. Po wysadzeniu ostatniego stanowiska Stingerów otrzymamy wsparcie lotnictwa, które dokładnie „wyczyści" wzgórze. Przechodzimy do drugiej, trudniejszej części misji. Budujemy bazę i stawiamy centrum dowodzenia, dwie elektrownie, koszary, fabrykę wojenną, dwa działka (ze wschodniej strony) i lotnisko. Równocześnie za pomocą wyrzutni Tomahawk burzymy posterunki nieprzyjaciela znajdujące się zarówno z lewej, jak i z prawej strony naszej bazy. Podążamy na południowy wschód i wkraczamy do miasta, eliminując stacjonujące w nim oddziały nieprzyjaciela. Posuwamy się przed siebie i Tomahawkami niszczymy ustawione wzdłuż wybrzeża bunkry nieprzyjaciela, dzięki czemu piechotą będziemy mogli przejąć (wykorzystajcie spadochroniarzy) dwa szyby wiertnicze na południowym wschodzie **(rys. 52)**. Zawczasu przestrzegam - nieprzyjaciel będzie próbował akcji zaczepnych, dlatego bazy powinny pilnować przynajmniej dwa czołgi i łaziki Humvee (lub grupa zwiadowców), a 2x liczniejsza grupa zapewnić osłonę prowadzącym ostrzał wyrzutniom Tomahawk. Odbijamy na północ od szybów wiertniczych i podążamy do bazy wroga. Podobnie jak to czyniliśmy wcześniej, prowadzimy ostrzał z dystansu za pomocą wyrzutni Tomahawk, podczas gdy nasze siły lądowe zapewnią im osłonę, eliminując wyjeżdżające z bazy jednostki nieprzyjaciela. W ten sposób zniszczenie bazy potrwa nieco dłużej, jednak odniesiemy o wiele mniejsze straty niż w przypadku szturmu z wykorzystaniem sił lądowych. Dodatkowo możecie stworzyć kilka śmigłowców Comanche i jako wsparcie posłać je na front (uwaga na stanowiska Stingerów). Po zniszczeniu głównej bazy nieprzyjaciela znajdującej się na wzgórzu **(rys. 53)** odbijamy na południowy wschód i wysadzamy tunele, jak też eliminujemy ostatnie jednostki sił GLA. Nie powinniście mieć z tym najmniejszych problemów.

Misja 5

Cele:
1. Zapobiec założeniu przez GLA bazy nad rzeką.
2. Zniszczyć główną bazę GLA.

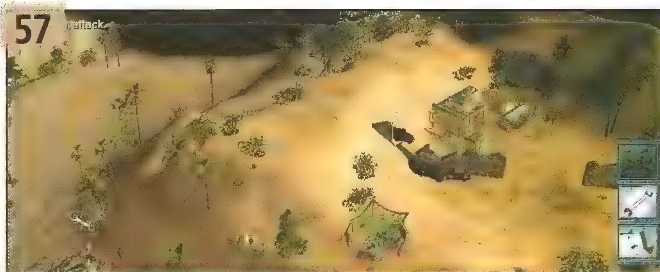
Pierwsze zadanie jest banalnie proste. Od samego początku dysponujemy odpowiednimi siłami, by ruszyć do ataku - i jak najszybciej należy to uczynić. Grupujemy wszystkie jednostki i podążamy nimi na wschód; tu, po przejściu mostu błyskawicznie niszczymy powstającą dopiero bazę GLA **(rys. 54)**. Jednocześnie przystąpcie do rozbudowy bazy i stwórzcie łaziki Humvee, a potem poślijcie na front. Jednego zwiadowcę wyślijcie na południowy wschód i przejmijcie kontrolę nad znajdującym się w mieście szpitalem. Wybudujcie także lotnisko i rozpocznijcie produkcję śmigłowców Comanche. Po zniszczeniu ostatniego budynku GLA przejdziemy do drugiej części misji - most został zniszczony, co odcięło nasze siły od głównej bazy. Szybko musimy wybudować nową, stawiając – kolejno: centrum dostawcze (w pobliżu zasobów), fabrykę wojenną i przynajmniej 3 działka w północnej części bazy - przeciwnik niemal natychmiast przejdzie do ofensywy. W pobliżu postawcie centrum strategiczne i wybierzcie strategię bombardowania, co dodatkowo uzbroi je w potężne działo **(rys. 55)**. Równocześnie w naszej głównej bazie za rzeką wybudujcie obóz zatrzymanych, dzięki czemu skorzystacie z wywiadu i odsłonicie pozycję sił wroga. Przeciwnik cały czas będzie próbował atakować - działka pilnujące naszej bazy będą skutecznie demolować pojazdy, jednak przyda się też kilka łazików Humvee, których zadaniem będzie eliminowanie piechoty nieprzyjaciela. Możliwie jak najszybciej należy przejść do ofensywy. W centrum strategicznym opracujcie technologię udoskonalonego ataku, a na lotnisku - ostrzału rakietowego. Tworzymy oddział złożony z czterech śmigłowców Comanche i niszczymy nimi umocnienia wroga na północ przy rafinerii i dalej - na północnym wschodzie, w pobliżu dwóch szybów wiertniczych. Oczywiście wszystkie budynki przejmujemy piechotą i zapewniamy sobie szybki dopływ gotówki. Atak na bazę wroga należy przygotować starannie, licząc się z tym, iż ofensywa potrwa bardzo długo. Tworzymy cztery wyrzutnie Tomahawk, którym jako osłonę dajemy 5 czołgów Paladyn, 5 łazików Humvee i dwa ambulanse. Całą grupą udajemy się w pobliże zdobytych niedawno szybów wiertniczych i odbijamy na zachód; potem wkraczamy na teren bazy wroga. Z tej strony jest ona najsłabiej broniona - szybko dotrzemy w pobliże kluczowych budynków, w tym wyrzutni SCUD, a z jej strony grozi nam największe niebezpieczeństwo. Rakietami Tomahawk niszczymy budynki wroga, podczas gdy lądowymi eliminujemy obrońców. Kierujemy się na zachód i niszczymy pozostałe struktury wroga **(rys. 56)**. Przemieszczajcie się ostrożnie i powoli - na terenie bazy znajduje się wiele stanowisk Stingerów i tuneli, które najlepiej zniszczyć z pomocą ostrzału z bezpiecznej odległości. Siły obrońców w głównej mierze składają się z piechoty uzbrojonej w wyrzutnie RPG i terrorystów - dlatego pilnujcie, by w okolicy były przynajmniej cztery łaziki Humvee, zdolne szybko unieszkodliwić wroga. Cały czas twórzcie nowe jednostki i posyłajcie je na front, aby uzupełniały straty - zwróćcie jednak uwagę, iż wjazd na wzgórze, na którym znajduje się baza wroga, jest zaminowany! Aby odnieść zwycięstwo, należy wysadzić wszystkie budynki przeciwnika (a tych jest sporo - zarówno na zachodzie, jak i południu). Jeśli udało się wam zniszczyć centrum dowodzenia i budynki produkcyjne w centrum bazy, dalsza eliminacja sił GLA nie będzie stanowić już problemu i jest to wyłącznie kwestia czasu.

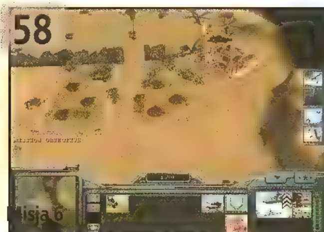









57


58


59

Misja 6

Cele:

1. Zniszczyć bazę GLA.
2. Zniszczyć chińskie centrum dowodzenia i silos nuklearny.

Przed nami niezwykle trudna misja, która dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu lotnictwa stanie się banalnie łatwa! Rozpoczynamy budowę bazy i tworzymy wyłącznie centrum dostawcze (budujące jeszcze jeden śmigłowiec Chinook) oraz lotnisko. Ewentualnie wybudujcie jeszcze centrum strategiczne i wybierzcie strategię bombardowania, jak też opracujcie udoskonalony trening. Zaczynamy masową produkcję śmigłowców Comanche, albowiem to one okażą się kluczem do naszego sukcesu. Po stworzeniu czterech jednostek i opracowaniu technologii ostrzału rakietowego przystępujemy do ofensywy - lecimy na wschód. Niszczymy dwa tunele wroga (wcześniej ubijając piechotę z wyrzutniami RPG), a nalotami A10 (przeznaczcie na nie 3 punkty generalskie) demolujemy stanowisko Stingerów znajdujące się na wzgórzu **(rys. 57)**. Śmigłowcami przemieszczamy się na północny wschód i szybko niszczymy magazyn z bronią i dwa centra dostawcze. Dalej na wschodzie szybko eliminujemy działo Quad i przez nikogo nieatakowani wysadzamy w powietrze centrum dowodzenia na południu. Aby przyspieszyć ten proces, możecie wykorzystać ostrzał rakietowy lub bomby paliwowe. GLA zostało pokonane, resztą jednostek i budynków możecie się już nie przejmować! Jednocześnie z prowadzeniem ofensywy powinniście zadbać o obronę bazy. Przeciwnik będzie dokonywał regularnych ataków zarówno od północy, jak i południa. Same działka rakietowe nie wystarczą - musicie zadbać o ich reperację, a także oddelegować do obrony przynajmniej dwa śmigłowce Comanche, które będą sprawnie rozprawiać się z piechotą. Przed nami drugie zadanie - zniszczyć dwa kluczowe budynki w bazie Chińczyków. Tworzymy kolejną grupę śmigłowców Comanche (tym lepiej, im więcej - jednak 4 powinny wystarczyć) i odbijamy na południe od zniszczonego centrum dowodzenia GLA; kierujemy się do południowo-wschodniego narożnika mapy. Ważne, abyście trzymali się jak najbliżej prawej krawędzi mapy - dzięki temu unikniemy ostrzału ze strony wroga **(rys. 58)**. Po drodze należy zniszczyć jeden bunkier i działko maszynowe, bowiem zagrażają one naszym śmigłowcom - najbezpieczniej zrobić to za pomocą nalotów A10 lub ostrzału rakietowego (choć stracimy wówczas przynajmniej jeden śmigłowiec). Dalej znajduje się lotnisko wroga - zniszczcie je jak najszybciej, albowiem myśliwce mogą nas zestrzelić! Po odbiciu na zachód docieramy w pobliże centrum dowodzenia, i bezboleśnie je niszczymy. Teraz pozostaje już tylko wysadzić silos rakiet nuklearnych znajdujący się na północnym zachodzie - również tu nikt nam nie będzie przeszkadzał, a jeśli zależy wam na czasie, użyjcie nalotów A10 i bomb paliwowych **(rys. 59)**. Zniszczenie pozostałych budynków nie interesuje nas - zwycięstwo jest nasze!

Misja 7

Cel:

1. Zniszczyć wszystkie budynki i jednostki GLA.

Czas na wielki finał - oblężenie ostatniej z baz GLA. Jest ona niezwykle dobrze broniona, jednak dysponujemy licznymi zasobami finansowymi i jej zniszczenie nie będzie trudnym zadaniem. Punkty generalskie przeznaczamy na naloty A10 (3x), bomby paliwowe, reperacje w nagłej potrzebie i zrzuty spadochroniarzy (2x). Tworzymy drugi śmigłowiec Chinook, budujemy lotnisko i centrum strategiczne, w którym ustalamy taktykę bombardowania i opracowujemy technologię zaawansowanego treningu. Na południu znajdują się pozostałości bazy chińskiej - natychmiast posyłamy tam zwiadowców i przejmujemy kontrolę nad budynkami **(rys. 60)**. Dzięki temu w ostatniej potyczce będziemy dysponowali zarówno technologiami amerykańskimi, jak i chińskimi i będziemy mogli wykorzystać ich największe zalety! W bazie amerykańskiej proponuję ograniczyć się wyłącznie do produkcji śmigłowców Comanche, natomiast w chińskiej szybko stworzyć buldożer, a w nim fabrykę wojenną, centrum propagandy i silos nuklearny. Uważajcie, bowiem przeciwnik spróbuje kilku ataków - do obrony bazy chińskiej oddelegujcie kilka czołgów i łazików Humvee, z którymi rozpoczynaliśmy misję. Naszą armię oprzemy na czołgach Overlord (5 sztuk), którym jako wsparcie przydzielimy śmigłowce Comanche. W silosie nuklearnym opracujcie technologię zwiększającą siłę tych czołgów. Produkujemy również 3 „smocze czołgi" i z całą armią udajemy się na południowy zachód. „Smoczymi czołgami" szybko palimy piechotę okupującą budynki przy wjeździe do bazy wroga **(rys. 61)**, a następnie wkraczamy do środka, niszczymy budynki i przemy na zachód. Uważajcie, bo cały teren jest zaminowany beczkami z materiałami wybuchowymi! Przeciwnik dysponuje bardzo licznymi siłami obrońców, dlatego podczas walki w mieście cały czas produkujcie nowe czołgi oraz śmigłowce i posyłajcie je na front, uzupełniając straty. Główne zaplecze produkcyjne (w tym wyrzutnie SCUD) znajduje się w południowo-zachodnim narożniku mapy. Podczas prowadzenia ataku możecie spróbować na nim bombardowań z wykorzystaniem nalotów A10 i bomb paliwowych. Bardzo dobrym pomysłem jest dokonanie na początku zrzutu w narożnik mapy spadochroniarzy, którzy nieatakowani przez wroga błyskawicznie przejmą wyrzutnie SCUD **(rys. 62)**! Po zniszczeniu głównego centrum produkcyjnego odbijamy na północny wschód i niszczymy pozostałe budynki. Nie powinno być z tym większych problemów. Gratuluję pomyślnego ukończenia gry!


60


61


62



SimCity4

Sims w wielkim mieście

Producent:	**Maxis**
Dystrybutor:	**Cenega Poland**
Gatunek:	**strategia**
Wymagania:	**PIII 500, 128 MB RAM**
Akcelerator:	**16 MB**
Multiplayer:	**nie**
Inne platformy:	**nie**



RZUT OKIEM



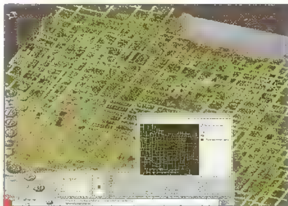
Po sukcesie, jaki odniesiono w przypadku gier z serii The Sims, Maxis skupiło wysiłki nad SimCity 4. Popularność gry o życiu wirtualnych ludzi wywarła wpływ na kolejne produkcje - najnowsza gra symulująca rozwój miasta stała się bardzo simsowata. Zauważamy to już przy wyborze miejsca na budowę miasta, żywcem ściągniętego z The Sims. Podczas rozgrywki, mimo że czuć klimat Simsów, nie zatracono także nastroju, jaki towarzyszył nam w poprzednich częściach SimCity. Podczas budowy i administrowania miastem będą nam pomagać doradcy, którzy są głosem naszego społeczeństwa. Aby jeszcze bardziej móc poznać marzenia mieszkańców, mamy możliwość stworzenia własnego Sima, który zamieszka w metropolii i będzie zdawał relację o własnych pragnieniach i opinii na nasz temat. Największymi zaletami SimCity 4 są przepiękna grafika i spora liczba współczynników wpływających na rozwój miasta, które maksymalnie urealniają całą rozgrywkę.

(PO)RADY
DLA MŁODEGO BURMISTRZA...

Przed rozpoczęciem prac nad nowym miastem za pomocą „trybu boskiego" możemy wpłynąć na kształt terenu. Najbardziej ekonomicznie jest budować miasto powstałe na maksymalnie płaskim terenie, z dostępem do morza. Mało urozmaicona tektonika zaowocuje w przyszłości dość spokojną topografią miasta, dlatego warto nieco utrudnić sobie sprawę, np. dodając kilka wzniesień czy kanionów.

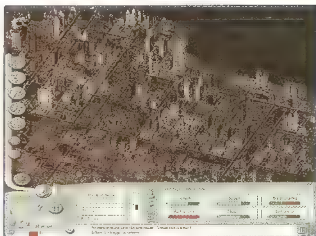
Od samego początku musimy mieć pomysł na metropolię, którą będziemy budować. Elementami kształtującymi wygląd miasta są szlaki komunikacyjne. Nasi wygodniccy mieszkańcy wszędzie poruszają się samochodami, co po pewnym czasie doprowadza do „zakorkowania" miasta. Aby się przed tym ustrzec, podczas budowy dróg korzystamy w większości z „szos" i tylko gdzieniegdzie (boczne uliczki osiedlowe) z mało przepustowych „ulic". Z drugiej strony - z ilością szos trzeba uważać, gdyż ich utrzymanie jest dwa razy droższe niż zwykłych dróg. Jednak za kilkadziesiąt lat i tak będziemy zmuszeni zaopatrzyć miasto w jeszcze bardziej przejrzysty system komunikacji. Tory kolejowe i przede wszystkim autostrady to sporej wielkości inwestycje, których przeprowadzenie przez środek rozwiniętego miasta wiąże się z nieuniknionym burzeniem zabudowań. Można to jednak przewidzieć już na początku rozgrywki i zostawić wolne pasy zieleni (przynajmniej o szerokości 2 pól) w strategicznych miejscach miasta. Należy tutaj uwzględnić to, że każdy Sim dojeżdża z domu do pracy i do sklepów, a przy tym chce, aby pokonywane przez niego odległości były jak najmniejsze. Najlepiej rozmieszczać poszczególne strefy (MHP) w taki sposób, aby każdy mógł - wracając z pracy do domu, zajechać po drodze do sklepu i połączyć te miejsca drogami zdolnymi pomieścić tysiące samochodów.

Początkowo budżet jest wystarczający, by zbudować potężne zaplecze przyszłego miasta. Wystarczy zarówno na szkołę, przychodnię, straż pożarną, posterunek policji oraz zaopatrzenie w wodę i prąd. Oczywiście koszty utrzymania wszystkich tych instytucji na początku rozgrywki trzeba zminimalizować na tyle, by miesięczne wydatki nie przekraczały 1000 simoleonów (waluta w świecie SimCity 4). Kolejne tego typu budynki powinny być stawiane z wielką rozwagą, bo to zbyt duże wydatki na utrzymanie poszczególnych służb są przyczyną ujemnych bilansów. Kolejne instytucje budujemy po uprzednim zanotowaniu wzrostu przychodów. Zanim mieszkańcy osiedlą się na dobre i będziemy mieli z kogo ściągać podatki, miasto będzie tonęło w wydatkach, nawet mimo nie przekraczania magicznej sumy §1000. Nie można jednak doprowadzać do sytuacji z ujemnym stanem konta, bo to równia pochyła w dół, z której trudno będzie się wydostać.



Rozsądny układ ulic, pociągi i autobusy zapobiegają korkom ulicznym.

Nieuniknionym krokiem podczas tworzenia miasta jest rozmieszczenie poszczególnych stref budowlanych. Jak mogłoby się wydawać, większe zagęszczenie budynków wcale nie oznacza większej ich zamożności. Wręcz przeciwnie - bogaci mieszkańcy wolą mieszkać w jednorodzinnych willach lub pałacykach. Należy pamiętać, że głównym czynnikiem, jaki zwabia nowych Simów do miasta, jest perspektywa znalezienia pracy. Najwięcej zatem tworzymy miejsc na budynki przemysłowe (około 3 razy więcej niż mieszkalnych). Pierwszymi inwestycjami powinny być strefy o najmniejszych zabudowaniach, później stopniowo przerabiane na bardziej zurbanizowane. Póki mieszkańcy nie dorobią się jakiegoś grosza, strefy handlowe nie będą miały większego powodzenia.



Aby w naszym mieście powstawały wieżowce i drapacze chmur - musi minąć sporo pracowitych dla burmistrza lat.

Już na początku rozgrywki do dyspozycji mamy zarówno duże, jak i małe budynki straży pożarnej, policji i szpitali. Nie zawsze trzeba trzymać się schematu i zaopatrywać się w małe instytucje, a z upływem czasu zamieniać je na większe. Duże budynki tych instytucji budujemy przy sporych rozmiarach osiedlach o niskiej gęstości zabudowań. Przy dużych obszarach jest to najbardziej wydajny sposób. Osiedla mieszkalne o małych rozmiarach opłaca się zaopatrywać w mniejsze instytucje, które wystarczą na obsłużenie niewielkiej liczby mieszkańców. Każda remiza strażacka, szpital i posterunek policji mają własny zasięg działania, który można powiększać i zmniejszać, manipulując finansami przeznaczanymi na daną instytucję. Należy unikać sytuacji, w których obszar ten obejmowałby nieużywany (niezabudowany) teren. Taka sytuacja ma miejsce np. podczas budowania budynku na skraju mapy lub miasta/osiedla.

TRUDNE POCZĄTKI...

Aby zwabić do miasta nowych mieszkańców, strefy mieszkalne (przynajmniej) należy zaopatrzyć już od początku w prąd i wodę. Sprawa elektryczności polega tylko na wybudowaniu elektrowni i łączeniu stref, które automatycznie przewodzą prąd. Dużo więcej zabawy będzie z dostarczaniem wody. Budowę urządzeń zapewniających miastu wodę powinniśmy zaplanować w miejscach o małym skażeniu środowiska. Podczas projektowania rozkładu rur należy robić to bardzo ekonomicznie, biorąc pod uwagę to, że rura zasila w wodę obszar w odległości 6 pól (kwadratów) wokół. Odległość między rurami powinna wynosić maksymalnie 12 kwadratów. To zapewni dostawę wody w całym obszarze pomiędzy dwoma rurami. Warto też w taki właśnie sposób projektować miasto, aby nie zasilać w wodę obszarów, jak np. szosy i ulice.

Każde miasto jest pewną „indywidualnością" i trudno jest znaleźć złoty sposób na metropolię idealną. To właśnie pierwsze inwestycje i decyzje decydują o przyszłości miasta. Najważniejsze jest jak najszybsze zanotowanie większych przychodów niż wydatków. Oto dwa przykłady na zbudowanie miasta, reprezentujące dość odmienne sposoby myślenia na ten temat. Pauzujemy grę i zaczynamy...

1

Główną ideą jest tu podział miasta na kwadraty o szerokości 6 x 6 pól, połączonych w czwórki i szóstki „obramowane" szosą i w środku podzielone ulicami. Takie kwadraty i prostokąty łączymy szosami, pozostawiając pomiędzy nimi pasy zieleni o szerokości 3 pól, patrz **obrazek 1**.

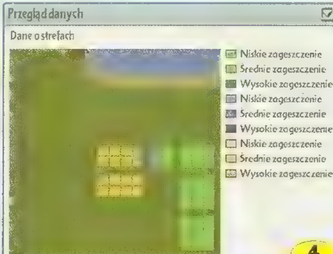
Wolne pola pomiędzy „działkami" można zapełniać budynkami różnych instytucji (szkoły, policja itd.) oraz parkami i drzewami. Teraz wypełniamy wolne miejsca odpowiednimi obszarami, patrz **obrazek 2** i zaopatrujemy je w wodę, patrz **obrazek 3**. Z dala od zabudowań stawiamy elektrownię i liniami energetycznymi doprowadzamy prąd do miasta. Następnie budujemy szkołę podstawową, szkołę średnią, bibliotekę, mały posterunek straży pożarnej i przychodnię. Warto także oddzielić strefę mieszkalną od przemysłowej sporym pasem zieleni (drzewa i parki). Aby nasze wydatki nie przekroczyły 900§, minimalizujemy utrzymanie budynków: elektrownia (węglowa) - 40§, szkoła średnia -72§, przychodnia - 60§, biblioteka - 10§, szkoła podstawowa - 60§.

Dalszy rozwój to przyrost stref przemysłowych, który wymusi zapotrzebowanie na dodatkową energię. Wraz ze wzrostem populacji inwestujemy także w szkoły i medycynę. Dużą oszczędnością jest tutaj brak posterunków policji, które w takim miasteczku (przynajmniej na początku) nie są niezbędne. Aby nie zatruwać wody - nie budujemy farm **(patrz obrazek 4, 5)**.

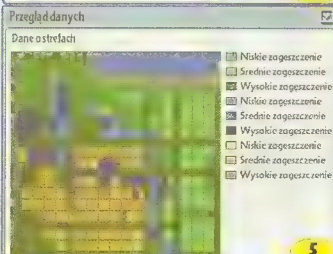
1

2

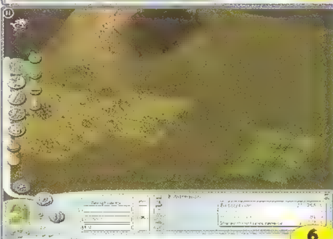
3

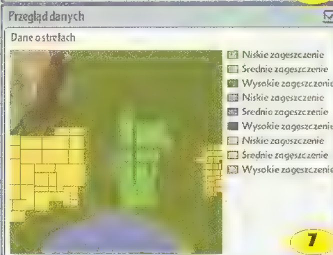


4



5


6



7

2

Pierwsi osadnicy przybyli do nowego miasta to ludzie prości, bez wykształcenia i pieniędzy, urodzeni rolnicy. Aby zapewnić im robotę, którą lubią, skupmy się na przeznaczeniu ogromnych połaci ziem na rolnictwo. Zdrowe jedzenie z własnych pól uprawnych ucieszy przyszłych mieszkańców. Trochę dalej umieścimy małe miasteczko i będziemy je zasilać elektrowniami na wiatr, patrz **obrazek 6**. Aby w miarę upływu czasu poziom intelektualny naszego miasta wzrastał, już od początku zapewniamy mieszkańcom dostęp do szkoły podstawowej i opieki medycznej.

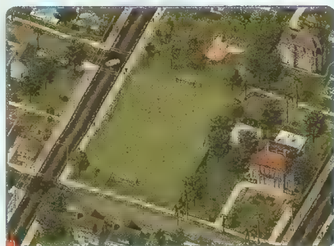
Wcześniej czy później w naszym mieście będziemy musieli stworzyć strefę przemysłową. Elektrownie wiatrowe nie dadzą sobie rady z zasilaniem fabryk, trzeba będzie zatem zaopatrzyć się np. w elektrownię węglową. Zanieczyszczający środowisko przemysł najlepiej umieścić z dala od miasteczka i rolnictwa, patrz **obrazek 7**.

Po pewnym czasie trzeba będzie wybudować oczyszczalnię ścieków, w miarę rozwoju miasta wzrośnie też zapotrzebowanie na strefę handlową.

ZIELEŃ W MIEŚCIE

Podstawową jednostką upiększającą krajobraz miasta są drzewa. Ich lokalizacja jest o tyle ważne, że o wyglądzie drzewa decyduje kierunek wiatrów, zaś jego żywotność zależy od wilgotności terenu, na jakim rośnie. Drzewa najlepiej „czują się" w lesie - małe kępy drzew po pewnym czasie mogą zaczną obumierać. Drzewa - podobnie jak w prawdziwym życiu - osiągają przyzwoitą wielkość po dość długim czasie, zatem warto zacząć je sadzić już na początku.

Wybór parków i placów upiększających miasto jest bardzo duży. Wszystkie jednak służą do podnoszenia atrakcyjności pobliskich terenów i zwiększają ich cenę. Parki zieleni (jak i same drzewa) zmniejszają także zanieczyszczenie w otaczającym je obszarze. Dobrym pomysłem jest umieszczanie zieleni zarówno w pobliżu domów mieszkalnych, jak i obiektów zanieczyszczających środowisko.



Simy mają zajęcie i ruch... i przestępczość jest mniejsza

TRANSPORT

AUTOBUSY

Wraz z rozwojem miasta wyniknie potrzeba wprowadzenia komunikacji miejskiej. Podstawowym transportem są tu autobusy ze względu na niską cenę i małą powierzchnię przystanku (1 pole). Drugą stroną medalu jest lenistwo Simów, które nie pozwala im chodzić na większe niż 6-8 pól odległości. Wymusza to bardzo gęste budowanie przystanków autobusowych. W te musimy zaopatrzyć zarówno strefy mieszkalne, jak i handlowe oraz przemysłowe, aby każdy mieszkaniec mógł pojechać tam, gdzie tylko chce (z domu do pracy i sklepu).

AUTOSTRADY

Jest to bardzo dobry, ale drogi sposób na usprawnienie komunikacji w zatłoczonym mieście. Rozwiązania tego nie warto stosować przed osiągnięciem populacji 100 000. Autostrady powinny łączyć najważniejsze punkty miasta, przeszywając je w taki sposób, aby odciążyć zapchane szosy i ulice.

METRO

Jest to o tyle dobre rozwiązanie, że nie wpływa w znaczny sposób na wygląd miasta dzięki zajmowanej przez stacje metra małej powierzchni – 1 pole. Podobnie jak przystanki autobusowe, muszą one stać prawie przy każdej parze bloków. Aby transport podziemny przyniósł jakieś efekty, w stacje musimy wyposażyć wszystkie strefy miasta, co niestety słono kosztuje.

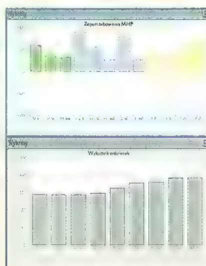
LOTNISKA I PORTY MORSKIE

Porty lotnicze i morskie wpływają pozytywnie na rozwój przemysłu - napływ nowych turystów, mieszkańców i inwestorów. Oba te obiekty nie powinny znajdować się w pobliżu domów mieszkalnych, gdyż wytwarzają sporo zanieczyszczeń i hałasu. Grunty wokół nich warto zatem zaopatrzyć w parki i drzewa. Dodatkowym utrudnieniem przy budowie lotniska mogą być jego spore rozmiary. Trzeba je także umieścić z dala od wieżowców i gór, gdyż wysokie obiekty utrudniają manewry samolotom. Najlepszą lokalizacją dla portu lotniczego są okolice obszarów handlowych lub miejsce łatwo dostępne drogą komunikacyjną. Obecność lotniska polepsza handel, co z pewnością docenią sami handlowcy. Aby lotnisko i port działały poprawnie, musimy doprowadzić do nich drogę i elektryczność.



Wcześniej czy później lotniska zbudować trzeba.

ZAPOTRZEBOWANIE MHP



Wraz z rozwojem przemysłu w naszym mieście zmieniają się zapotrzebowania na rynku pracy. W zależności od popytu w tej kategorii będziemy dążyć do szkolenia nowej kadry i tworzenia dodatkowych szkół oraz inwestowania w odpowiednie strefy mieszkalne.

Mieszkańcy podzieleni są w zależności od zamożności. Współczynnik wykształcenia dzieli ich dodatkowo w zależności od wykształcenia (pierwsza linijka: 0-30, kolejna 30-60 itd.). Pozostałe współczynniki to procenty. Powyższa tabela przedstawia wymagania ludności w stosunku do rynku pracy. Dla przykładu zajmijmy się mało zamożnymi mieszkańcami M§, których wykształcenie zawiera się w przedziale 30-60. Interesuje nas zatem druga linijka: M§, 60. Z tabeli można wyczytać, że 25% tych ludzi chce pracować w Hu§ (małych przedsiębiorstwach usługowych, niezamożnych), 50% w P-B, a 25% w P-W. Dzięki temu, znając zamożność i wykształcenie naszych obywateli, wiemy, na jakie oferty pracy jest aktualnie zapotrzebowanie.

Sytuację odwrotną przedstawia tabela 2.

Dla przykładu B§§ (biura średniozamożne) na 100% potrzebnych pracowników: 40% powinno pochodzić z grupy M§, 50% z M§§ i 10% z M§§§. Jak widać, rynek pracy jest mieszaniną różnego rodzaju obywateli.

	Wyk.	Hu§	Hu§§	Hu§§§	B§§	B§§§	P-R	P-B	P-W	P-Z
M§	30	25						75		
	60	25					100	50	25	
	90	20	5		15			20	35	
	120	15	10		45	15			15	
M§§	30		15		20				35	
	60	10	20		30	5	80	20	30	
	90	5	25		15	15		10	20	25
	120		20	5	10	30				35
M§§§	30		15	5	40	15				
	60	5	10	15	40	30		10	10	
	90		5	20	20	40			5	15
	120			25		50				25

TABELA 1

Wyk. – współczynnik wykształcenia obywateli, patrz obrazek b
Hu – małe i średnie przedsiębiorstwa handlowe (usługi)
B – średnie i duże przedsiębiorstwa handlowe (biura)
P-R – rolnictwo
P-B – słabo rozwinięty przemysł
P-W – średnio rozwinięte fabryki
P-Z – wysoko rozwinięty przemysł (High-Tech)
M – mieszkańcy
§ – mało zamożne
§§ – średnio zamożne
§§§ – bardzo zamożne

	M§	M§§	M§§§
Hu§	100		
Hu§§	68	27	5
Hu§§§	62	30	8
B§§	40	50	10
B§§§	20	65	15
P-R	100		
P-B	100		
P-W	50	45	5
P-Z	10	80	10

TABELA 2

UMOWY HANDLOWE

Zawieranie umów handlowych to objaw niewydolności naszego miasta - i są one pewnego rodzaju ostatnią deską ratunku przed bankructwem. Jedynym obiektem, którego budowę warto w mieście rozważyć niezależnie od położenia finansowego - jest kasyno. Głównie dlatego, że już sama legalizacja hazardu przynosi zyski. Pozostałe umowy to bardzo poważne inwestycje, które przeprowadzamy tylko w ostateczności. Późniejsze zerwanie umowy przez zburzenie budynku będzie nas słono kosztować.

JEDNOSTKA WOJSKOWA

Jej budowa wiąże się ze wzrostem przestępczości, dodatkowym zanieczyszczeniem powietrza i wody oraz zmniejszeniem atrakcyjności miasta dla przedsiębiorców wysokich technologii i samych mieszkańców. Jej pozytywny wpływ można odczuć przez zwiększoną atrakcyjność strefy handlowej. Dodatkowo na terenie wojskowym Simowie ze strefy M§ mogą znaleźć pracę. Obiekt ten zajmuje 12 x 12 pól i przynosi dochody §350 na miesiąc.

ZASIĘG RAKIET

Baza wystrzeliwująca rakiety ma tylko negatywny wpływ na naszą metropolię. Zmniejsza atrakcyjność strefy mieszkalnej, handlowej i przemysłu high-tech oraz powoduje duże zanieczyszczenie powietrza i wody. Obiekt zajmuje 4 x 4 kwadraty i przynosi dochody §450 na miesiąc.

SKŁAD ODPADÓW TOKSYCZNYCH

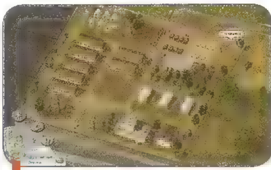
Kolejny całkowicie negatywnie odbierany obiekt i źle wpływający na handel, mieszkańców oraz przemysł. Zanieczyszcza środowisko i jest zagrożeniem pożarowym. Nawet najgorsze fabryki nie będą chciały stawiać własnych budynków w pobliżu odpadów toksycznych. Obiekt ten o wymiarach 4 x4 pola przynosi dochód §400 miesięcznie.

WIĘZIENIE FEDERALNE

Utrudnia ono rozwój handlu, strefy mieszkalnej i przemysłu high-tech oraz zwiększa przestępczość w mieście. Zakład karny dostarcza za to pracę dla Simów ze strefy M§. Budynek o wymiarach 4 x 4 pola przynosi zarobek §250 na miesiąc.

KASYNO

Dostęp do kasyna otrzymujemy po uprzedniej legalizacji hazardu i osiągnięciu populacji ponad 24 000. Kasyno zwiększa popyt na strefę handlową i jej atrakcyjność. Niestety jego istnienie nie za bardzo podoba się mieszkańcom i przedsiębiorcom wysokich technologii oraz jest dodatkowym źródłem przestępczości w mieście. Budynek o wymiarach 6 x3 przynosi zysk §300 na miesiąc.



Po zawarciu umowy z wojskiem częstym widokiem będą jeżdżące po okolicy (a nawet w samym mieście) czołgi.

WYDATKI DOCHODY I PODATKI

Zarabianie simoleonów nie przychodzi z dnia na dzień. W początkowych latach rozwoju miasta zawsze będzie więcej wydatków niż dochodów. Największą dziurę w budżecie tworzy edukacja i zdrowie. Aby zminimalizować koszta utrzymania małego i dopiero rozwijającego się miasteczka, wystarczy przeznaczać minimalne kwoty na edukację, bezpieczeństwo i służbę zdrowia (np. szkoła średnia -72§, przychodnia - 60§, biblioteka - 10§, szkoła podstawowa - 60§). Później, wraz z ogólnym rozwojem miasta, stopniowo zwiększamy fundusze na wspomniane instytucje. Dużo pieniędzy z budżetu miasta zabierają także elektrownie, które w początkowym stadium rozgrywki mają do zasilenia niewielkie połacie zabudowań. Należy tak dobierać wydatki na elektrownie, aby nie płacić za niewykorzystywaną energię. Np. na elektrownię węglową w dopiero co powstałym miasteczku wystarczy przeznaczyć 40§. W pierwszych miesiącach działalności miasta wydatki nie powinny przekraczać §1000.

Różnego rodzaju instytucje są przekleństwem budżetu nie tylko na początku rozgrywki. W późniejszych fazach rozwoju miasta i w razie kłopotów trzeba będzie nawet wyburzać niektóre szkoły czy przychodnie, aby choć minimalnie zmniejszyć wydatki.

Nie straszne będą te wydatki, gdy do kasy miasta będą napływać spore przychody. Na początku trudno o jakikolwiek zarobek, warto zatem wprowadzić ustawę o legalizacji hazardu, a to przyniesie §100 zysków co miesiąc. Jeśli mamy ujemny budżet, będziemy mogli zawierać różnego rodzaju umowy. Niestety są one dość nieopłacalne i należy z nich korzystać w minimalnym stopniu. Inwestycje te mają niekorzystny wpływ na mieszkańców, a to przecież oni są głównym źródłem naszych dochodów.

Większe pieniądze zaczniemy zarabiać dopiero wtedy, kiedy w naszej metropolii zaczną pojawiać się wieżowce, a inwestorzy będą postrzegać nasz rynek jako atrakcyjny. Jak mówią - pieniądz robi pieniądz. Wprowadzanie często kosztownych, ale dających duże poparcie w społeczeństwie ustaw sprawi, że do miasta będą chętniej przybywać nowi mieszkańcy. Z dodatnim bilansem finansowym nie można oszczędzać, szczególnie na edukacji. Coraz nowocześniejszy przemysł będzie wymuszał zapotrzebowanie na wykształconych pracowników. Wcześniej czy później pieniądze zainwestowane w szkolnictwo na pewno się zwrócą.

Najważniejsze jednak są podatki. Dzięki nim nie tylko zarabiamy, ale także wymuszamy rozwój stref – takich, jakich sobie życzymy. Nie ma oczywiście idealnej stawki podatkowej. Jej wysokość należy zmieniać wraz ze zmiennymi nastrojami miasta. Na początku, aby coś wpadło do naszego skarbca, można ustawić wszystkie wartości na 8. Później - w miarę zapotrzebowania na dane strefy - podatek można podwyższać. Należy to jednak robić bardzo ostrożnie. Po pewnym czasie zarządzamy:

§ 8,3	/§§ 8	/§§§ 7,5
§ 7	/§§ 7	/§§§ 7
§ 9	/§§ 7,5	/§§§ 7

Warto też wspomnieć, że najbardziej optymalną stawką jest 9,5. Ale to też nie jest regułą. Zdarzało mi się już w dość rozwiniętym mieście utrzymywać stawkę §11 dla najmniej zamożnych fabryk, na które popyt i tak utrzymywał się na najwyższym poziomie przez długi czas. Podwyższając lub obniżając podatek, możemy także wymuszać rozwój danej strefy lub go hamować. Np. jeśli chcemy zredukować rozwój zanieczyszczającego środowisko przemysłu, a rozpowszechnić przemysł high-tech - na strefę przemysłową wystarczy ustalić np. takie podatki: § 10-13/§§ 7,5/§§§ 7. Nie można oczywiście przesadzać z pierwszą wartością, bo w mieście potrzebny jest każdy przemysł, a brak któregokolwiek z nich może mieć fatalne skutki. Warto też inwestować w przemysł wysoko rozwiniętych technologii, gdyż umieszczony w pobliżu domów mieszkalnych nie ma na nie złego wpływu.



Na popyt i cenę mieszkań wpływa czystość w okolicy, dostęp do szkół oraz rzychodni, czas dojazdu do pracy i sklepu oraz natężenie hałasu.

NIWELACJA ZANIECZYSZCZEŃ

Każdy chce mieszkać w zdrowym i niezanieczyszczonym mieście. Po pierwsze, najważniejszą sprawą jest elektrownia. Najlepsze są oczywiście te najmniej zanieczyszczające środowisko, dodatkowo najlepiej umieszczać je z dala od domów mieszkalnych, gdzieś w rogu mapy. Elementami zmniejszającymi zanieczyszczenie są oczywiście drzewa, które należy sadzić, gdzie tylko się da. Głównie wokół budynków takich jak elektrownia i w pobliżu domów mieszkalnych. W ograniczeniu zanieczyszczeń pomogą nam także róże rozporządzenia miejskie.

Co do wpływających źle na miasto umów handlowych, trzeba z nich po pewnym czasie rezygnować, gdyż są to rozwiązania na krótką metę. Do walki z nieczystościami można przystąpić ze sporym zasobem gotówki. Wiadomo, że na początku nasze miasto musi być siedliskiem zanieczyszczeń. Aby przynajmniej po ulicach nie walały się śmieci, na peryferiach lub w głębi obszaru przemysłowego budujemy wysypisko śmieci.

ELEKTROWNIE

Elektrownia	$	$M	MWh	Z	ZP	ZW
wiatrowa	500	50	200	brak	0	0
na biogaz	9 000	400	3 000	umiarkowane	0	0
węglowa	10 000	250	6 000	największe	22 (13)	18 (6)
na ropę	17 000	600	7 000	duże	16 (6)	8 min.
słoneczna	30 000	1 000	5 000	brak	0	0
jądrowa	40 000	3 000	16 000	możliwe (*)	0	0
termo-jądrowa	100 000	10 000	50 000	brak	0	0

TABELA 3

$ - cena
$M – miesięczny koszt utrzymania
MWh – produkcja MWh/miesiąc
Z – zanieczyszczenie środowiska
ZP – obszar zanieczyszczenia powietrza; liczby przedstawiają odległość w kwadratach, na jaką jest zanieczyszczane powietrze wokół elektrowni; w nawiasach podano, w jakiej odległości jest ono największe
ZW - obszar zanieczyszczenia wody; liczby przedstawiają odległość w kwadratach, na jaką jest zanieczyszczana woda wokół elektrowni; w nawiasach podano w jakiej odległości jest ono największe
(*) możliwe skażenie radioaktywne

Wybór elektrowni, która będzie zasilać w prąd nasze miasto to pierwszy problem każdego burmistrza. Na początku możemy rozważać budowę elektrowni wiatrowych, na biogaz i węglowej. Jeżeli będzie taka stać z dala od zabudowań mieszkalnych, można się zdecydować na elektrownię węglową. Bardzo zanieczyszcza ona środowisko, jednak w porównaniu z elektrownią na biogaz jest tańsza w utrzymaniu i wytwarza dwa razy więcej energii (może zasilić duże miasto). Jej mankamentem jest mała żywotność. Aby maksymalnie wydłużyć życie elektrowni węglowej, należy unikać wykorzystywania jej pojemności w 100%. Wartość ta nie powinna przekraczać 75%. Jeżeli chcemy od początku utrzymywać czyste powietrze w naszej okolicy, a przy tym mieć wystarczająco dużo energii na sporej wielkości miasteczko, wybieramy elektrownię na biogaz. Najtańszym i najlepszym dla środowiska wyborem są oczywiście elektrownie wiatrowe. Te jednak produkują mało energii i mogą zasilić tylko niewielkie, typowo rolnicze miasteczko. (Np. 2 takie wiatraki mogą zasilać wioskę o populacji 2500 ze sporą ilością farm.)

Do pozostałych elektrowni zdobędziemy dostęp po spełnieniu kilku warunków. Elektrownię jądrową otrzymujemy przy ogólnej wielkości miasta 85 000, słoneczną przy 3000 dobrze usytuowanych mieszkańcach i ocenie burmistrza 5,5, a termojądrową przy zaawansowanej technicznie populacji 4000.

Należy także pamiętać, że obszar zasilany w prąd, napędza inny obszar - jeżeli jest on oddalony o nie więcej niż 4 kwadraty. Prąd przenoszą także różnego rodzaju obiekty, takie jak szpitale czy parki. Do zasilania obszarów oddalonych od innych o więcej niż 4 kwadraty służą linie energetyczne. O straty energii nie trzeba się martwić, bo jeżeli już - są znikome. Należy jednak ograniczać ich ilość - nikt przecież nie chce mieszkać koło linii wysokiego napięcia.

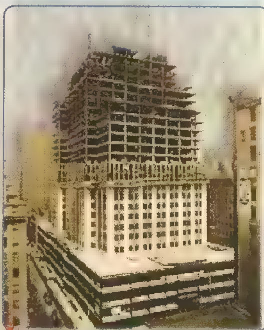
Na koniec warto wspomnieć o możliwości zakupu energii od graniczącego z naszym miasta. Aby zapewnić sobie stały dopływ energii bez zanieczyszczeń powietrza, wystarczy przeprowadzić prostą operację. Wybieramy jedną z niezabudowanych parceli, z którą graniczy nasze miasto. Budujemy tam elektrownię i doprowadzamy linie energetyczne do krańca mapy graniczącego z naszym miastem. Wczytujemy naszą metropolię - w umowach sąsiedzkich pojawiła się nowa opcja - zakupu energii.


Aby nie nadużywać elektrowni, należy utrzymywać współczynnik wykorzystania energii poniżej 75%.

STRAŻ POŻARNA

Jedną z bardziej popularnych katastrof w SimCity są pożary. Niezbędne jest zatem zapewnienie miastu dostatecznej ochrony przeciwpożarowej. Nie ma co jednak przesadzać z ilością remiz strażackich oraz kosztami ich utrzymania. Znając ogólne zasady i przyczyny powstawania pożarów, można minimalizować częstotliwość i skalę ich powstawania, odpowiednio projektując miasto. Najbardziej zagrożone pożarami są strefy przemysłowe. To właśnie do tych obszarów strażacy powinni mieć możliwość dostania się w jak najkrótszym czasie. Ich szybka reakcja zapobiegnie kompletnemu spaleniu się budynku i rozprzestrzenieniu się ognia na inne zabudowania. Podatne na podpalenia są także stare, porzucone budynki, które najlepiej w miarę możliwości wyburzać. Dodatkowo takie nieużytki wpływają negatywnie na cenę pobliskich gruntów. Istnieje także duże prawdopodobieństwo zapalenia się drzew rosnących w pobliżu stref przemysłowych. Fabryki pośrodku lasu to zły pomysł. Szanse na pożar maleją za to w pobliżu zbiorników wodnych. Na średniej wielkości mapie w rozwiniętym mieście powinny się znaleźć około 4 duże jednostki stacji pożarnej. Remizę strażacką trzeba wybudować jeszcze przed pierwszym pożarem, najlepiej na samym początku rozgrywki.


Opuszczone budynki są podatne na pożary i obniżają ceny pobliskich gruntów - w miarę możliwości należy je wyburzać.


Empire State Building w New York City w latach 1930-1931. W naszym mieście nie będzie gorzej.

POLICJA

Należy pamiętać, że policja jest organem, który niweluje skutki przestępczości, a nie zapobiega ich powstawaniu. Panowie w niebieskich mundurach tylko łapią i wsadzają za kratki niegrzeczne Simy. Sama przestępczość bierze się z braku edukacji i kryzysów ekonomicznych. Zamiast tracić pieniądze na utrzymanie policji, lepiej od samego początku zapewnić naszym mieszkańcom możliwość kształcenia się. W zapobieganiu przestępczości pomocne są także specjalne ustawy. Każdy komisariat ma ograniczoną liczbę cel, w których może przetrzymywać więźniów. Po pewnym czasie wystąpić może potrzeba zbudowania więzienia. Nie warto jednak rozważać takiej inwestycji przed osiągnięciem populacji 50 000. Policja zajmuje się także łapaniem zbrodniarzy na gorącym uczynku i zwalczaniem zamieszek (zamieszki występują przy niskim poparciu dla burmistrza; walcząc z nimi należy otoczyć tłum). Każdy komisariat ma też ograniczoną liczbę radiowozów (2 dla małych i 4 dla dużych jednostek), a ich skuteczność zależy od funduszy, jakie przeznaczamy na walkę z przestępczością.

Podczas rozmieszczania kolejnych posterunków policji należy uwzględnić fakt, że największa przestępczość występuje na terenach przemysłowych i w pobliżu (czasami także w strefie handlowej). Z drugiej jednak strony - komisariaty umieszczane pośród domów mieszkalnych w znaczący sposób zwiększają ich atrakcyjność. Na średniej wielkości mapie w rozwiniętym mieście powinny znaleźć się około 4 duże jednostki policji.

ZWYCIĘZCY OSZUKUJĄ

W trakcie gry wciskamy [Ctrl] + [X] i wpisujemy [illegible], zatwierdzamy [Enter] co daje nam §1000.

Aby ułatwić sobie sprawę ze zdobywaniem nielegalnej gotówki, wykorzystujemy skróty [Ctrl] + [C] do skopiowania i [Ctrl] + [V] do wklejenia kodu w okienku. [illegible]

EDUKACJA

Bez odpowiedniego wykształcenia naszych mieszkańców nie osiągniemy wyższego stopnia rozwoju, a przestępczość wzrośnie. Do rozwoju szkolnictwa służy sporo dostępnych szkół. Oczywiście w miarę rozwoju miasta będziemy budować coraz wyższej klasy uczelnie. Niektórzy mieszkańcy ukończą edukację na podstawówce, ale spora ich ilość będzie dalej zgłębiać tajniki wiedzy, co zapewni im w przyszłości lepszą pracę. Na średniej wielkości mapie w rozwiniętym mieście powinno znaleźć się około 9-10 podstawówek, 4-6 szkół średnich, 1 uczelnia, 1 uniwersytet i 1 szkoła prywatna. Aby nasze Simy mogły zgłębiać wiedzę lub po prostu ją utrwalać, budujemy biblioteki i muzea przyciągające inteligencję do miasta. Szkoły należy budować w strefach mieszkalnych, gdyż zwiększają one cenę pobliskich gruntów. W początkowych latach rozwoju przeznaczamy mały budżet na szkolnictwo, aby nie popaść w długi finansowe.

ZDROWIE

Dobra służba zdrowia to zadowoleni, zdrowi i dłużej żyjący obywatele, którzy mają siłę i energię do pracy. Przychodnie i szpitale powinniśmy tak rozmieszczać, by każdy mieszkaniec miał blisko do lekarza. Zazwyczaj bardziej opłaca się postawić jeden szpital niż kilka przychodni, ze względu na jego dużo wydajniejszą pracę. Można zauważyć, że Simy najpierw wolą udać się do przychodni, a nie do szpitala. Sporo przychodni zmniejsza ilość pacjentów w większych placówkach zdrowotnych. Najważniejsze jednak jest to, aby służba zdrowia nie strajkowała. By móc zapewnić im wystarczające dofinansowanie, trzeba ograniczać liczbę budynków tej instytucji, głównie w początkowych latach rozwoju miasta.

STRAJKI

Po pierwsze - strajki i zamieszki to nie to samo. Zamieszki powstają przy niskim poparciu dla burmistrza miasta, zaś strajki dotyczą poszczególnych instytucji, takich jak szkoły, szpitale, policja i straż pożarna. Strajków możemy się spodziewać, kiedy fundusze przeznaczane na dany urząd są mniejsze niż 60%. Warto tego unikać, gdyż strajkujący pójdą na ugodę dopiero po podwyższeniu funduszy do 90%. Bunty policjantów i strażaków mogą występować nawet przy finansowaniu 70%. Dodatkowo nauczyciele i pracownicy służby zdrowia wyjdą na ulice przy zbyt dużych obowiązkach lub niskim poziomie rozwoju ich dziedzin.

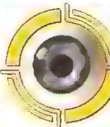




Silent Hill 2

Witamy w piekle...

Producent:	KCET/Konami
Dystrybutor:	CD-Projekt
Gatunek:	survival - horror
Wymagania:	P 700 MHz, 64 RAM
Akcelerator:	32 MB
Inne platformy:	PS2, Xbox



RZUT OKIEM



Ciche Wzgórze - tak brzmi dosłowne tłumaczenie wykonanej przez szanującą się firmę Konami gry, która w pełni uzmysłowiła milionom graczy znaczenie słowa „ból"...

Jej pierwsza część została wydana jako exclusive na PlayStation. Historia tu zawarta opowiadała o malutkim miasteczku, w którym jedyną żywą istotą (do czasu) byłeś Ty - Harry Mason. Wdowiec o łagodnym usposobieniu, dla którego liczyło się wyłącznie dobro siedmioletniej coreczki - Sheryl...

A oto dziś, zasiadając przed ekranem monitora, możemy pokierować poczynaniami Jamesa Sunderlanda i wraz z nim zgłębiać tajemnicę roli ludzkiego umysłu...

Patrząc na produkt od strony graficznej, szczególnie że to konwersja z PlayStation 2, jest świetnie - pod nasze strzechy trafiła gra przez duże G. Wszystko to, co zajcowało graczy całego świata, zostało przeniesione na czytniki CD-ROM. Każdy szczegół, każda klatka animacji, najmniejsze refleksy świetlne...

Udźwiękowienie jest nie mniej ważne, jeśli nie ważniejsze, aniżeli oprawa graficzna. Pewne momenty, którym całego akompaniamentu nadaje czyjeś szarpanie za klamkę tudzież nieznane głosy niosące imię głównego bohatera, potrafią doprowadzić do zawału...

Podsumowując - pozycja wręcz obowiązkowa!

Michał Weber

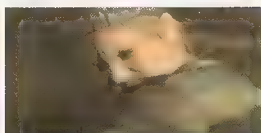
OSOBY DRAMATU

Poniżej znajdziecie charakterystykę postaci - z nadzieją, iż zachęci was ona do zagłębienia się w świat niewytłumaczalnych zjawisk oraz ludzkiej podświadomości...



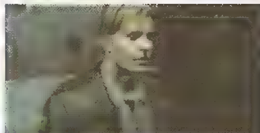
Angela Orosco

Niezwykle tajemnicza postać, krzątająca się pomiędzy przerażającymi wspomnieniami z dzieciństwa a chęcią odnalezienia matki. Gdy po raz pierwszy spotyka Jamesa na cmentarzu, sprawia wrażenie zagubionej we własnym świecie... ale czy tak naprawdę ta niezwykle nieśmiała dziewczyna rzeczywiście jest osobą, za którą się podaje...



Eddie Dąbrowski

Zwykły nastolatek, mający już dość ludzi go otaczających, szuka schronienia w świecie... aż trafia do mieściny Silent Hill. Czasami można zauważyć w jego zachowaniu dziwne przejawy wskazujące na opętanie przez złe moce. Czy stanie się on kolejną z ofiar, czy też zdoła umknąć przeznaczeniu...



James Sunderland

W dniu śmierci jego żony, umarł w nim jakikolwiek sens życia. Popadł w głęboką depresję, z której nie mógł otrząsnąć się przez ponad trzy lata. Po upływie tego czasu, dostał list od Mary, kobiety, która na ślubnym kobiercu przysięgła mu wierność do końca swych chwil. W treści zawarta była prośba, aby przyjechał on do ich „wyjątkowego miejsca"...



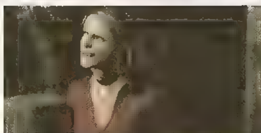
Laura

Ośmioletnia dziewczynka, którą James napotka zaraz po opuszczeniu apartamentów, wzbudzi w jego umyśle ogromną niepewność co do własnych uczuć. Oświadczy mu, iż... także szuka Mary!!! Pytanie - skąd w ogóle o niej wie, dlaczego tak bardzo pragnie ją znaleźć, zaś przede wszystkim, jaką ma pewność, że ona żyje...



Mary Shepherd Sunderland

Zmarła przed trzema laty żona Jamesa. Poważnie chora, ostatnie dni swego życia spędziła w tutejszym szpitalu. Niedługo po trzeciej rocznicy jej śmierci James otrzymał list... ze zdjęciem ukochanej...



Maria

Kusi wyglądem zewnętrznym, jednocześnie kryjąc wiele tajemnic. Sytuacje tudzież miejsca, w których ją zastaniesz, na pewno nie poświadczą o pozytywnej roli w tym koszmarze. Na domiar tego zdaje się znać wiele szczegółów dotyczących niegdyś szczęśliwego małżeństwa...


1


2


3


4



DROGA DO MIASTA...

Zaraz po opuszczeniu niezwykle zdewastowanej łazienki publicznej zabierz mapę *(map of Silent Hill)* leżącą na przednim siedzeniu samochodu, po czym ruszaj na spotkanie przeznaczeniu.

Zewsząd słyszalny szum wody oraz wszędobylska mgła sprawią, że twoje serce zacznie bić coraz szybciej - nie zważając na to, gnaj przed siebie.

Wkrótce dotrzesz do skrytej pomiędzy krzewami studzienki, na dnie której dryfował będzie czerwony notes *(Save)*. Parę kroków dalej spod gęstej mgły wyłoni się brama cmentarna, uchylona brama cmentarna.

Stojąc przed rzędami nagrobków, ujrzysz kobietę kucającą przy jednym z nich - jej gwałtowna, zarazem bardzo niespodziewana reakcja postawi cię w dość niezręcznej sytuacji.

W krótkim czasie rozmowa przybierze osobisty charakter, w niej wyniknie, iż oboje poszukujecie bliskich wam osób.

Mijając ostatni z nagrobków, staniesz przed drzwiami niewielkiej kapliczki. Na twoje nieszczęście zarówno one, jak i okiennice będą zamknięte.

Z drugiej strony, zardzewiała brama na wschód od tego miejsca umożliwi ci bezstresowe wydostanie się na usypaną żwirem drogę biegnącą prosto do Silent Hill.

MILCZĄCE DEMONY...
(EASTERN SILENT HILL)

Z chwilą wkroczenia na jedną z głównych ulic czym prędzej biegnij w stronę skrzyżowania.

Zaschnięta krew, którą niebawem ujrzysz, skutecznie spotęguje obawę drzemiącą w umyśle Jamesa.

Rozmazane ślady zaprowadzą Cię do alejki przy Lindsey St. *(Vachss Rd.* **mapa 1)**

Między budynkami na ogrodzonym placyku **(screen nr 1)** po prawej stronie od garaży czekać będą dwa napoje uodparniające *(Health Drink)* - jeden na drewnianym stoliku tuż obok czerwonego notesu *(Save)*, natomiast drugi w rogu przy siatce.

Dalej, penetrując zapomnianą uliczkę w celu znalezienia jakiegokolwiek tropu, usłyszysz dziwne trzaski i zgrzyty, których częstotliwość wzrastać będzie z każdym pokonywanym metrem.

Po dotarciu do zabitego deskami przejścia **(screen nr 2)** nie pozostanie ci nic innego jak sprawdzenie przyczyn powstawania owych dźwięków.

Moment, w którym podniesiesz radio, na zawsze pozostanie niepojętym zjawiskiem dla Jamesa (!)

Jak sam zobaczysz, nagły skok poziomu adrenaliny zrobi swoje, w wyniku czego nasz zdesperowany młodzieniec sięgnie po ostrzejsze (w pełnym tego słowa znaczeniu) środki przekazu.

Powróciwszy na ulicę, proponuję zwiedzić okolicę w celu zebrania paru medykamentów (zerknij na **mapkę nr 1**).

Będąc w pobliżu Saul St., radzę poświęcić jej troszkę czasu, gdyż przyczepa tam **(screen nr 3)** stojąca (nieopodal zagrodzonego przejścia) kryje ważną wskazówkę.

Mowa tu o zostawionej na tapczanie kartce z następującym zdaniem: "I'll wait at Bar Neely's".

Nie tracąc cennych minut, gnaj do baru Neely'ego (skrzyżowanie Neely St. oraz Sanders St.).

mapka 1
Wschodnia część



Hej, to było do przewidzenia, zamknięte drzwi. Ale chwileczkę - sprawdź jeszcze tylne wyjście **(screen nr 4)**.

Wewnątrz tego, jak sam się zaraz przekonasz, obskurnego pomieszczenia, nie znajdziesz nic, prócz starej mapy z jakimiś symbolami na niej zaznaczonymi. Pobudzona tym sposobem ciekawość raczej nie pozwoli ci długo czekać.

Na końcu Martin St. dostrzeżesz rozszarpane zwłoki człowieka, które jeszcze długo będą gustownie ozdabiały płot **(screen nr 5)**, zaś przy nich klucz *(Apartment Gate Key -* **screen nr 6)**.

Zaraz po jego zarekwirowaniu zerknij na mapę w celu zlokalizowania jednego z dwóch aparta-

Milczące demony

- *apteczka (First - Aid Kit) leży na stoliku tuż obok kwiaciarni (Sanders St.)*
- *4 napój energetyczny (Health Drink) czeka na schodach przy pierwszym skrzyżowaniu (Sanders St. i Lindsey St.)*
- *2 napoje energetyczne stoją przed garażami na Lindsey St.*
- *następną apteczkę porzucono nieopodal budki telefonicznej przy restauracji Happy Burger oraz naprzeciw Centrum Rehabilitacji Sportowców na Neely St.*
- *jak widać, nawet poczta (obok baru Neely'ego) zaopatrzona jest w różnorakie środki lecznicze (Sanders St.)*
- *w wąskiej uliczce między Sanders St. a Katz St. także stoi bezpański napój energetyczny (na tle opuszczonej żaluzji)*
- *kolejny znajdziesz w alejce (nieopodal zaparkowanego samochodu) Martin St.*
- *obok drzwi do Lucky Jade Restaurant ujrzysz paczkę naboi (Handgun Bullets) i apteczkę*

mentów (Wood Side Apartment), po czym ruszaj co sił w nogach (screen nr 7).

Dzięki zdobytemu kluczowi będziesz mógł zagościć na wcześniej niedostępnym terenie (screen nr 8).

NA SKRAJU NIEZNANEGO...
(WOOD SIDE APARTMENT BUILDING)

W holu oczom twym ukaże się mapa budynku (*Map of the Apt Bldg.*) przyczepiona do tablicy ogłoszeń, natomiast dokładnie naprzeciwnie ujrzysz czerwony notes (*Save*).

Poza tym myślę, że nie trzeba wspominać o napoju energetycznym stojącym przy schodach...?

DRUGIE PIĘTRO...
(WOOD SIDE APARTMENT, 2F)

Przekraczając próg drzwi korytarza spadnie na ciebie ciężar doskonalenia umiejętności walki – jednak wierz mi, nie jest to aż tak trudne.

Pralnia...

Tuż obok pokoju 203, po prawej stronie od wejścia, natrafisz na zniszczoną pralnię – lepiej, jeśli zapamiętasz sobie to miejsce (!).

Pokój 205... (Room 205)

Podejdź do manekina stojącego na środku i wyjmij latarkę (*Flashlight*) wystającą z zawieszonej na nim bluzeczki.

Rozprzestrzenione przez połowę pomieszczenia światło pobudzi do życia nieznaną Jamesowi istotę.

Pokój 210... (Room 210)

Ze stolika w pokoju wypoczynkowym zabierz paczkę naboi (drugą dostrzeżesz również na stoliku, lecz w pokoiku przy łazience).

TRZECIE PIĘTRO...
(WOOD SIDE APARTMENT, 3F)

Hm... cóż to za klucz (screen nr 9)? Próbując dosięgnąć go, dostrzeżesz małą dziewczynkę, która ni stąd, ni zowąd wybiegnie na korytarz i odrzuci znalezisko.

Pokój 301... (Room 301)

Podziurawione jak ser szwajcarski ściany... co tu zaszło, u licha? W każdym razie nie pora na rozważania.

Bez chwili namysłu chwytaj za pistolet (*Handgun*) leżący w czerwonym koszyku i śmigaj z powrotem na...

DRUGIE PIĘTRO...
(WOOD SIDE APARTMENT, 2F)

Dlaczego jest tak cicho...?

Pokój 208... (Room 208)

Jak widać, niektóre stacje telewizyjne po prostu „zabijają" człowieka. Upewnij się, czy masz klucz do pokoju 202 (*Key to Room 202*, screen nr 10 leży na półce z książkami) i pędź do...

Pokój 202... (Room 202)

Pod jedną z niezwykle zniszczonych szafek kuchennych spostrzeżesz napój energetyczny, natomiast w sypialni chmarę latających pod sufitem motyli (!).

Podejdź do łóżka i sięgnij w głąb umazanej śluzem niszy – w ten sposób do twej kolekcji dołączy kolejny klucz (*Clock Key*).

Pokój 208... (Room 208)

Otwórz drzwiczki zegara za pomocą znaleziska (*Clock Key*) i ustaw wskazówki na godzinę 9:10 (screen nr 11). Teraz stań obok „dziadka" i najzwyczajniej przesuń go.

Pokój 209... (Room 209)

W kuchni (na ladzie) czeka napój energetyczny, zaś nieopodal niego czerwony notes.

TRZECIE PIĘTRO...
(WOOD SIDE APARTMENT, 3F)

Zanim przejdziesz z klatki na korytarz, przygarnij paczkę naboi dekorującą barierkę...

Pokój 307... (Room 307)

Y... cóż, ta scena może – przynajmniej niektórym – skojarzyć się z pewnym niesmakiem.

Gdy będzie już po wszystkim, pamiętaj, aby zabrać klucz (*Courtyard Key*) z garderoby (screen nr 12), w której skrył się James.

Pokój 303... (Room 303)

Prócz apteczki (na szafce, tuż przy stłuczonym stole), paczki naboi (na rozwalonym łóżku) i napoju energetycznego (w kuchni), nie masz tu czego szukać.

Podnieś po raz kolejny klucz, lecz tym razem leżący przed kratami (screen nr 13, *Fire-Escape Key*), i naboje z pralni obok, po czym wróć na...

PIERWSZE PIĘTRO...
(WOOD SIDE APARTMENT, 1F)

Zstępując z ostatniego stopnia, skieruj swe kroki ku spowitemu mrokiem korytarzowi. Dochodząc do pokoju 107 znajdziesz soki owocowe (*Canned Juice*) – weź je.

Wraz z nimi z powrotem biegnij do holu i otwórz dwuskrzydłowe drzwi...

Przez podwórze przejdź do pierwszej części budynku (w trakcie przechadzki miniesz wylot zsypu – łącznie z kilkoma workami pełnymi śmieci, screen nr 14).

Pamiętasz tę małą pralnię, o której wcześniej wspominałem? Właśnie nadszedł czas, by zajrzeć również do niej.

DRUGIE PIĘTRO...
(WOOD SIDE APARTMENT, 2F)

Pralnia...
Wrzuć sok do ww. zsypu i śmigaj na dół (zerknij na screen nr 14).

Między odpadami dostrzeżesz monetę (*Man Coin*). Ponadto będziesz mógł zaczerpnąć zdziebko informacji ze strzępek starej gazety.

Umieszczając klucz (*Courtyard Key*) w zamku, tym samym otwierasz przed sobą drogę (z parteru pierwszej części budynku, w której znalazłeś mapę – screen nr 15) na...

Dziedziniec... (Courtyard)
Co zaraz sam zauważysz, środek placu zajmuje basen...

Twoim celem jest wózek dziecięcy porzucony na jego dnie. Dokładniej rzecz ujmując, twoim celem jest zawartość wózka, czyli moneta z wizerunkiem węża (*Snake Coin*)...

Pokój 101... (Room 101)
Dziwne dźwięki dochodzące z pomieszczenia obok zapewne skuszą cię do poznania ich przyczyny...

Notka: w rogu pod oknami leży paczka naboi.

Mimo wszystko odór wymiocin Eddiego nie przeszkodzi Jamesowi w przeprowadzeniu krótkiej rozmowy.

Pokój 104... (Room 104)
Jedyną rzeczą, po którą warto fatygować się do tego pokoju, są naboje.

Następnie przez dziedziniec wróć na korytarze pierwszej części budynku...

DRUGIE PIĘTRO...
(WOOD SIDE APARTMENT, 2F)

Kilka metrów od pokoju nr 202 napotkasz wyjście ewakuacyjne (screen nr 16) – ulegnie ono dopiero wtedy, gdy użyjesz odpowiedniego klucza (*Fire Escape Key*).

...APARTAMENT
(BLUE CREEK APARTMENT BUILDING, 2F)

Pokój 203... (Room 203)
Z łazienki – tak naprawdę to z wypełnionej po brzegi wymiocinami muszli (screen nr 17) powinieneś wydobyć szyfr do sejfu, który stoi na krześle w sąsiednim pokoju – nagrodą za jego „rozszyfrowanie" okazały się 4 paczki naboi.

Otworzenie sejfu jest banalnym zadaniem – spoglądając na szyfr (weźmy np. <<4>>11<<12>>05) wystarczy dobrnąć do odpowiedniej liczby w wyznaczonym kierunku (do 4 w prawo – do 11 w lewo – do 12 w prawo – do 5 w lewo).

Jeśli wybierzesz najtrudniejszy stopień zagadek (Hard), wtedy pojawią się rzymskie cyfry (X oznaczał będzie 10, IV 4 to 4 itd.).

Przed opuszczeniem apartamentu przygarnij „bezpański" napój energetyczny samotnie stojący w kuchni.

Pokój 209... (Room 209)
Na drzwiach pokoju widnieć będzie informacja do Tima, mająca za zadanie wskazać miejsce ukrycia klucza...

Mniej więcej pośrodku tego korytarza jest przejście na klatkę – skorzystaj z niego. Tam, podnieś mapę budynku (*Map of the West Apt. Bldg* – screen nr 18)...

PIERWSZE PIĘTRO...
(BLUE CREEK APARTMENT, 1F)

W chwili gdy drewniane drzwi zatrzasną się za tobą, wejdź do pralni i skonfiskuj apteczkę...

Pokój 109... (Room 109)
Ze zniszczonej kanapy zabierz naboje i chwyć za klamkę jedynych niezabitych deskami drzwi...

Prócz monety z wizerunkiem więźnia (*Prisoner Coin*, screen nr 19) a także paru faktów z przeszłości Angeli, nic stąd nie wyniesiesz.

Pokój 105... (Room 105)
Podejdź do sekretarzyka i umieść monety w takiej oto kolejności (zakładając, że liczysz od lewej, czyli 1, 2, 3, 4, 5): moneta z wizerunkiem starca (*Man Coin*) – druga, moneta z wizerunkiem więźnia (*Prisoner Coin*) – trzecia i ostatnia (z wizerunkiem węża, *Snake Coin*) – piąta.

Notka 1: kombinacje dla najniższego i najwyższego (Easy, Hard) poziomu trudności.

Easy: moneta z wizerunkiem starca – pierwsza, moneta z wizerunkiem węża – trzecia, moneta z wizerunkiem więźnia – piąta.
Hard: – moneta z wizerunkiem starca – druga, moneta z wizerunkiem węża – czwarta, moneta z wizerunkiem więźnia – piąta.

Notka 2: jako bonus można uznać apteczkę leżącą w pralni.

Z nowo pozyskanym kluczem (*Lyne House Key*) gnaj pod...

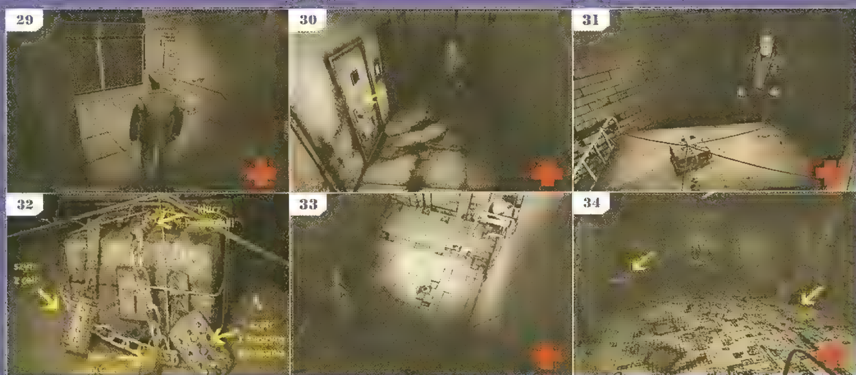
Pokój 209... (Room 209)
Przez balkon przejdź do sąsiedniego apartamentu i „przywłaszcz" sobie któryś raz z rzędu klucz (*Apartment Stairway Key*, na łóżku) oraz amunicję (na krześle).

Mało tego, jeśli chcesz, możesz zapisać stan gry – a wierz mi, nie pożałujesz.

WYJŚCIE
(NAPRZECIW POKOJU 208)...

Boss – Pyramid Head
W końcu nadszedł czasm, aby poskromić jednego z wielu mutantów, które jeszcze nie raz staną nam na drodze...

Nie owijając, powiem w skrócie – co i jak:
– miej zgaszoną latarkę, łatwiej uchronisz się przed zadawanymi ciosami,
– pamiętaj, bycie w ruchu zmniejsza prawdopodobieństwo zaznania uszczerbku na zdrowiu,
– na pokonanie tego przeciwnika wystarczą jakieś 3 magazynki (około 30 naboi),
– charakterystyczny dźwięk stali da ci do zrozumienia, że nie spudłowałeś,
– po usłyszeniu donośnego wycia syren, będziesz mógł zaliczyć walkę do udanych.



mapka 2
Zachodnia część



Łza nienawiści...

- apteczkę ujrzysz przy ogrodzeniu (zaraz po wyjściu z apartamentów) blokującym część alejki
- 2 paczki naboi leżą na szczycie schodów, które napotkasz tuż przed niewielkim tunelem po lewej stronie (gdy rozmowa z Laurą zakończy się ogromnym zaskoczeniem ze strony Jamesa)
- następne dwie znajdziesz zaraz po wejściu na teren parku, ściślej mówiąc we wschodniej jego części
- identyczna sytuacja jak powyżej, czyli miejscem poszukiwań napoju energetycznego powinna być wschodnia część owego parku
- paczka naboi, pozostawiona na ławce, oczekuje „przygarnięcia" jej do siebie (wschodnia część)
- po raz kolejny napój energetyczny dostrzeżesz u boku lunety widokowej (wschodnia część)
- ostatni napój energetyczny, z którym możesz opuścić to jakże zaciszne miejsce, stoi przed drzwiami budynku nieopodal parkingu
- niemal na krawędzi ogromnej wyrwy w ulicy (skrzyżowanie Nathan Ave. i Munson St.) napatoczysz się na paczuszkę amunicji
- ha, szare zakamarki (czyt. zaułki) nie zawsze kryją zbrodnię, czasami można zostać mile zaskoczonym, np. napojem energetycznym (boczna Munson St.)
- ponowne zaskoczenie czeka cię przy najbliższym skrzyżowaniu (Munson St. oraz Katz St.), gdyż zamiast gazety na spowitych mgłą schodach leżeć będą dwie rzeczy - napój energetyczny i amunicja
- docierając na sam koniec Katz St. spostrzeżesz apteczkę towarzyszącą hydrantowi (po lewej stronie), a także bezlitośnie rdzewiejącemu kontenerowi (po prawej, za ogrodzeniem)
- stacja benzynowa Texxon także może pochwalić się sporym zaopatrzeniem w środki medyczne (3 napoje nergetyczne - dwa pierwsze stoją naprzeciw białej ciężarówki, natomiast trzeci obok opuszczonej żaluzji garażu), jak i dostępną amunicją
- kręgielnie (Pete's Bowl - O - Rama) mają to „coś", co przyciąga tysiące osób... zapasy naboi (znajdziesz je na czwartym stanowisku od lewej) oraz napojów energetycznych (na trawniku przed głównym wejściem)
- na ulicy prowadzącej przez całe miasto (Nathan Ave.), ściślej mówiąc - na moście łączącym ją z północną częścią, leżą zwłoki jakiegoś nieszczęśnika, zaś w ich pobliżu paczka naboi (po drodze, będziesz miał okazję zebrania apteczki)
- ostatnia z ww. czeka na krześle, przy jednym ze stolików w Heaven's Night

ŁZA NIENAWIŚCI

(WESTERN SILENT HILL)

Zostawiając za sobą zaledwie ślady butów, wkrocz na nową drogę... nową drogę życia.

Wąska alejka, częściowo zablokowana wysokim ogrodzeniem, wyprowadzi cię daleko stąd... kto wie, czy nie za daleko.

Mała dziewczynka, blond włosa złośnica, siedząca na murku i wesoło podśpiewująca uzna naszego zbłąkanego Jamesa za głupca, gdy ten zapyta, co robi tutaj sama - wyraźnie da do zrozumienia, że osoba Mary nie jest jej obca.

Nareszcie - park, który niegdyś był „szczególnym miejscem" Jamesa i Mary, dziś nie jest odwiedzany przez nikogo. Stracił cały swój urok, którym urzekł przed kilkoma laty młodą parę.

Jednak nadzieja jest nadzieją i tylko ona trzyma naszego bohatera przy życiu. Ta zaprowadzi go do punktu widokowego, gdzie, jak mogłoby się wydawać, nie tak dawno szczęśliwe małżeństwo obserwowało daleki horyzont jeziora.

wpatrzonej w siną dal blond włosej dziewczyny w pierwszej chwili rozpromieni twarz mężczyzny, lecz prawda okaże się zbyt daleka.

Dopiero co poznane dziewczę z sarkastycznym uśmiechem niebawem wypowie zdanie, które jednoznacznie podważy przypuszczenia Jamesa.

Wraz z nadejściem rozstania ta zapyta zlękniónym głosem, czy zostawisz ją na pastwę losu - oczywiście nie przystoi to facetowi.

Razem przemierzając główną ulicę miasta (Nathan Ave.) dotrzecie na stację benzynową (Texxon Gas), na której ujrzysz stalową rurę (*Steel Pipe*) przeszywającą silnik zaparkowanego przy pompach wozu.

Hm... myślę, że warto również sprawdzić, co na kręgielni (Pete's Bowl - O - Rama) „piszczy".

W momencie uchwycenia klamki przez pogrążonego w żalu człowieka Maria ironicznym głosem rzuci „tylko wracaj szybko".

Za pojedynczymi drzwiami oraz obskurnym pomieszczeniem spotkasz Eddiego bez opamiętania konsumującego... pizzę (!)

Laura także da o sobie znać, co natychmiast zmotywuje Jamesa do dalszego pościgu (**screen nr 20**).

Niestety, zdyszana gonitwą towarzyszka podróży oznajmi, iż nie zdołała złapać uciekającej ośmiolatki. W związku z tym skierujcie krok na tyły budynku w celu odnalezienia innej drogi.
Uchylona, niemal w całości pochłonięta rdzą furtka (**screen nr 21**) zaprowadzi was do niezwykle wąskiego zaułka.

Koniec końców musiało tak się stać - nie będzie żadnego pościgu, przynajmniej nie teraz...

Umazane błotem schody skierują ciebie oraz Marię na parkiet klubu nocnego.

Jedynym pożytkiem, jaki wyniknie z wizyty tutaj, jest apteczka.

Ciszą ogarnięta ulica, przyniesie tupot stópek małej złośnicy.

ZDRADY NADEJŚCIE...

(BROOKHAVEN HOSPITAL 1F)

Eehhh... jeśli mam być szczery, poziom higieny w tutejszym szpitalu jest wręcz poniżej krytyki.

Nim wejdziesz do rejestracji, zdejmij mapę (*Map of the Hospital*, **screen nr 22**) ze ściany.

Rejestracja... (Reception Office)

Tam, na biurku dostrzeżesz czerwony notes, z kolei w pokoju obok, przy maszynie do pisania, notatki i metalową płytkę (*Purple Bull Key*, **screen nr 23**).



DRUGIE PIĘTRO...
(BROOKHAVEN HOSPITAL 2F)

Przygotuj się na dawkę porządnego biegania...

Szatnia damska... (Women's Locker Room)
Zwróć uwagę na pluszowego miśka pozostawionego przy rozłożonych pismach. Wbita w jego materiał igła (*Bent Needle*, screen nr 24) może przydać się w zupełnie nieoczekiwanym momencie...

Metalowa szafka, przy której stoi Maria, kryje potężnego shotguna. (!)

Szatnia męska... (Men's Locker Room)
Przeszukaj dokładnie nasiąknięty krwią fartuch - jedna z jego kieszeni prócz straszliwej prawdy trzyma w tajemnicy klucz (*Examination Room Key*).

Pierwsze piętro/pokój analiz... (Examination Room, 1F)
Ciasne pomieszczenie nie zaoferuje ci zbyt wiele do eksploracji... więc przejdź do następnego.

Pokój lekarzy... (Doctor's Lounge)
Z umywalki zabierz paczkę naboi do shotguna (*Shotgun Shells*), zaś z białej tablicy (przy wyjściu na korytarz, **screen nr 25**) kod dostępu (7335), po czym wracaj na korytarz.

Notka: mając ustawiony poziom zagadek na Hard: 1328.

DRUGIE PIĘTRO/POKÓJ BADAŃ...
(EXAMINING ROOM, 2F)

Wewnątrz maszyny do pisania ujrzysz pismo z następnym kodem - dobrze go sobie zapamiętaj. Z chwilą opuszczania sali nie zapomnij o apteczce leżącej na materacu...

Notka: naprzeciw dwuskrzydłowych drzwi, na krzesełkach (screen nr 26) napotkasz kilka sztuk amunicji.

Pokój M2... (Room M2)
Bez zbędnego gadania wyjmij z otwartej szuflady klucz („*Lapis Eye*" *Key*) oraz naboje.

Pokój M3... (Room M3)
Zdemolowana salka warta jest odwiedzenia, mimo obecności pielęgniarki z gazrurką, ze względu na jej „wyposażenie" (napój energetyczny + amunicja).

Pokój M6... (Room M6)
Identyczna sytuacja jak przed chwilą, z tym, że na końcu korytarza.

TRZECIE PIĘTRO...
(BROOKHAVEN HOSPITAL 3F)

Notka: nieopodal windy, przy drabinie leży apteczka.
Po raz kolejny podejdź do dwuskrzydłowych drzwi (**screen nr 27**) i wprowadź następujący kod: 7335 lub 1328 (dla Hard).

Pokój S3... (Room S3)
Zmęczona poszukiwaniami Laury Maria zostanie tu na jakiś czas. Ty weź ze sobą klucz (*Roof Key*, **screen nr 28**) i ruszaj.

Dach... (Roof)
Skieruj swe kroki w stronę wejścia do pokoju kontrolnego (**screen nr 29**) parę metrów dalej...(!)

Cele... (Cells)
Nie do końca wiedząc, co się stało, podnieś zad i wyjdź z celi.

Teraz przekrocz próg kolejnej (**screen nr 30**) i zapoznaj się ze słowami wypisanymi krwią (szyfr jest zmienny).

Pokój S11... (Room S11)
Nic dodać, nic ująć - czerwony notesik, a także buteleczka napoju energetycznego.

Pokój S14... (Room S14)
Na niewielkiej paczuszce (**screen nr 31**) zastosowano cztery rodzaje zabezpieczeń. Aby dostać się do środka, należy poprawnie zaznaczyć dane szyfry (z maszyny do pisania oraz ze ściany celi) i użyć dwóch kluczy (*Purple Bull Key* i *Lapis Eye Key* - **screen nr 32**).

Jestem pewien, że zawartość owej paczuszki zdziwi cię nie mniej niż mnie.

Natrysk... (Shower Room)
Zerknij na odsuniętą kratkę w podłodze (**screen nr 33**). W zgrzybiałej rurze znajdziesz zaklinowany klucz, ale by móc go wydobyć, trzeba będzie skorzystać z igły (*Bent Needle*) przewiązanej paroma włosami (*Piece of Hair*).

Notka: wystarczy kliknąć opcję COMBINE w inwentarzu.

W ten oto sposób pozyskasz klucz do windy (*Elevator Key*).

Następnie za pomocą znaleziska otwórz drzwi windy (naprzeciw pokoju S8) i zjedź na pierwsze piętro...

PIERWSZE PIĘTRO/POKÓJ C3...
(ROOM C3/1F)

Hehe... od przybytku głowa nie boli. Poważnie mówiąc, w tejże sali leżą dwa rodzaje naboi - do shotguna i pistoletu (**screen nr 34**).

Pokój C2... (Room C2)
Po wykonaniu kilku kroków w stronę połączonych stołów... Laura...???



Boss - Hanging Men

Ta walka nie wyróżni się zbytnio od tej, którą przeprowadziłeś podczas pobytu w apartamentach. Poza tym:
- w pierwszej części pojedynku na twą głowę spadnie problem unicestwienia dwóch napastników, zaś w części drugiej jednego (nieco słabszego od poprzedników)
- z włączoną latarką, James sam nakieruje broń w kierunku nadciągającego przeciwnika
- nie stój w jednym miejscu, gdyż staniesz się wtedy łatwym celem
- na wszystkich trzech delikwentów wystarczy około 7-8 magazynków

INNA RZECZYWISTOŚĆ...
(DARK BROOKHAVEN HOSPITAL, 1F)

Podczas drogi na korytarz podnieś paczkę naboi (przy kratach).

Pokój C2... (Room C2)

Łap za apteczkę i zabieraj się stąd.

Pokój C1... (Room C1)

Dość podobna sytuacja, tylko że tym razem do kieszeni Jamesa wpadnie napój energetyczny i amunicja do shotguna.

DRUGIE PIĘTRO...
(DARK BROOKHAVEN HOSPITAL, 2F)

Dotrzesz tu dzięki windzie (screen nr 35), którą niedawno minąłeś, stąpając po korytarzu.

Notka: szczególnie uważaj na trzy napalone pielęgniarki.

Pokój M6... (Room M6)

W małej wnęce (screen nr 36), przypominającej kształtem klucz, ujrzysz baterię (*Dry Cell Battery*), a także klucz do piwnicy (*Basement Storeroom Key*).

Zanim wyjdziesz, "zaopiekuj się" pewnymi drobiazgami (amunicja, apteczka) tu porzuconymi.

Pokój M4... (Room M4)

Nie czarujmy - prócz napoju energetycznego oraz sześciu sztuk do shotguna, nie zaznasz zbyt wielu udogodnień.

Teraz gnaj do windy.

TRZECIE PIĘTRO...
(DARK BROOKHAVEN HOSPITAL, 3F)

Malowidło w szpitalu psychiatrycznym (screen nr 37)??? Lepiej będzie, jeśli zapamiętasz sobie to miejsce.

Pokój S11... (Room S11)

Chryste, jaka klitka (!). W każdym razie nim opuścisz pomieszczenie, przygarnij ampułkę (*Ampoule*) i tradycyjnie już amunicję.

Pokój S3... (Room S3)

Gdzie jest Maria?!? Co się z nią stało?!?

Jedyne, co zostawiła po sobie, to puste buteleczki od lekarstw, które wcześniej zażywała.

Magazyn... (Store Room, 3F)

Zagracony różnymi pudłami schowek skrywa coś więcej aniżeli bezużyteczne stosy tektury (apteczka, naboje).

Piwnice... (Basement Store Room, BF)

Odciski dłoni krwią maczanej? Tak czy owak odsuń (okrytą materiałem) szafkę.

Gdy Maria nieco ochłonie, razem zejdźcie po drabinie, którą James ujrzy w momencie zakończenia "przemeblowania".

Notka: wskazane byłoby zaopiekowanie się paczka naboi (screen nr 38).

Będąc na dole, podnieś miedzianą obrączkę (Copper Ring).

TRZECIE PIĘTRO...
(DARK BROOKHAVEN HOSPITAL, 3F)

Biegnij prosto do windy (patrz na screen nr 37), po czym zjedź na...

DRUGIE PIĘTRO...
(DARK BROOKHAVEN HOSPITAL, 2F)

W trakcie przejażdżki zostaniesz wybrany do "konkursu" (!). Prezenter zada ci trzy pytania związane z miasteczkiem Silent Hill, zaś twoje zadanie to zapamiętać je.

Pokój wypoczynkowy... (Day Room, 2F)

Opustoszała sala, w której nie ma nic prócz sporych rozmiarów chłodziarki (screen nr 39). Pierwsze próby jej otworzenia niestety spełzną na niczym...

TRZECIE PIĘTRO...
(DARK BROOKHAVEN HOSPITAL, 3F)

Teraz masz dwie możliwości - idziesz do magazynu (Store Room) w celu uzupełnienia zapasów...

Jeśli wybierzesz drugą opcję, poniższy fragment solucji będziesz mógł sobie darować. Otóż, krocząc pomiędzy rozrzuconymi pudłami, dostrzeżesz kufer. Z kolei na nim trzy rzędy kolorowych przycisków - zielony, niebieski i czerwony.

Pamiętasz pytania, które zadał ci prezenter? Właśnie nadszedł czas, aby wykazać się zna-

jomością topografii tejże mieściny (screen nr 40).

...albo zakładasz obie obrączki (*Copper Ring* i *Lead Ring*) na palce... malowidła (spójrz na screen nr 37) i kontynuujesz poszukiwania Laury.

Notka: osobiście radziłbym odwiedzić ww. schowek.

PIWNICE...
(BASEMENT STORE ROOM, BF)

Dziesiątki stopni zaprowadzą was do wąskiego korytarzyka, gdzie ucieczka stanie się jedynym wyjściem.

PIERWSZE PIĘTRO/DYŻURKA...
(DIRECTOR'S ROOM, 1F)

Na biurku (screen nr 41) oczęta twe spostrzegą białą płachtę, co się mapą zowie.

Dzięki przed chwilą znalezionemu kluczowi (*Hospital Lobby Key*) droga na zewnątrz (screen nr 42) stanie otworem.

GODZINA ZERO...
(DARK SILENT HILL)

Oto, przed Tobą, Drogi Czytelniku, cała kwintesencja gry – alternatywne miasto, całkowicie pochłonięte zarazą, syfem oraz wszędobylskimi wytworami chorej wyobraźni ludzi z Konami.

Ta część podróży obfituje w znaczną ilość wszelakich bonusów – wiadomo, chodzi oczywiście o apteczki, amunicję itd.

Zważywszy, iż jest tego naprawdę dużo (mapki nr 3, 4), postaram się pokrótce opisać lokację, w której takowe przedmioty będziesz mógł napotkać – (tabelka-godzina zero).

Pod osłoną nocy znacznie łatwiej będzie ci przedrzeć się pomiędzy tymi maszkarami aniżeli za dnia, gdyż zasięg ich wzroku (jeśli w ogóle można tak to nazwać) jest o wiele mniejszy – wykorzystaj to.

Według mapy, którą ujrzałeś na biurku (w dyżurce), musisz odwiedzić dwa miejsca – zachodnią część Silent Hill oraz Rosewater Park – pierwszą z wymienionych lokacji w celu odnalezienia klucza (narzędzia) i listu, natomiast w parku – odkopania odpowiedzi...

Prawdę mówiąc, jedynym sposobem dotarcia do wschodniej części miasta – okaże się przeprawa przez całą Saul St. Na jej końcu spostrzeżesz, że wcześniej zablokowane drzwi teraz ulegną pod naciskiem dłoni Jamesa.

Co sił w nogach biegnij na Lindsey St. Tam, na niewielkim ganku (poznasz po charakterystycznym rzucie kamery, screen nr 43), czekał będzie list wraz z kluczem (Wrench). Mając już w posiadaniu, wkraczając do parku, śmigaj na zachodnie ulice miasta (najlepiej przez Katz St.).

Notka: pamiętasz, gdzie kiedyś (w sumie, na początku rozgrywki) znalazłeś mapę (w barze Neely'ego, spójrz na screen nr 4) i także wiadomość krwią pisaną? Zajrzyj tam ponownie.

Za pomnikiem przedstawiającym kobietę (screeny nr 44, 45) oczom twym ukaże się stosunkowo niedawno zasypany wykop. Im szybciej będziesz przebierał rękoma, tym szybciej poznasz zawartość (*Old Bronze Key*)... metalowej skrzyneczki. Aha, pierwej wskazane byłoby wykręcenie paru śrub za pomocą klucza (*Wrench*).

No, chyba nadszedł czas, aby powiedzieć...

NIE ODCHODŹ, PROSZĘ...
(SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY)

Na razie nie obawiaj się, iż zostaniesz znienacka zaatakowany. Możesz ze spokojną głową obejrzeć dokładnie każdy z zawieszonych obrazów oraz przeczytać słowa, które pod nimi figurują.

W pokoju obok, w jednej ze ścian dostrzeżesz ogromną wyrwę (screen nr 46) i biegnące w dół schody. Co zrobisz? Oczywiście zbiegniesz w głąb czeluści mrokiem spowitych.

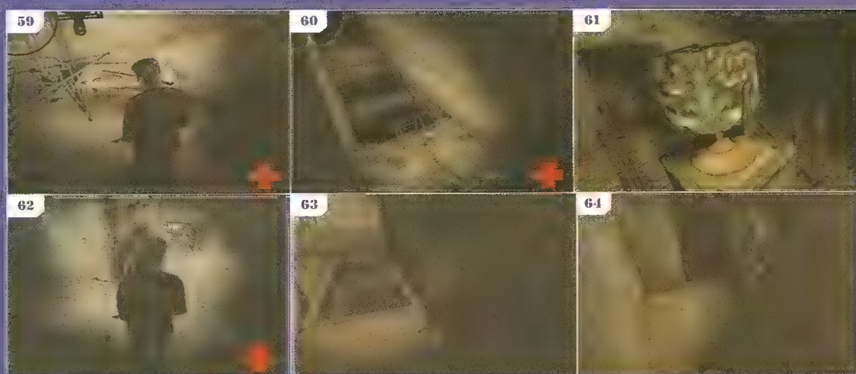
Zamykając drzwi od drugiej strony, nie zapomnij zabrać (z biurka) apteczki. Uważając na dwóch delikwentów, obskurnym korytarzykiem udaj się w lewo. Stając przed wyborem (screen nr 47) – skoczyć czy nie – wybierz drugą możliwość.

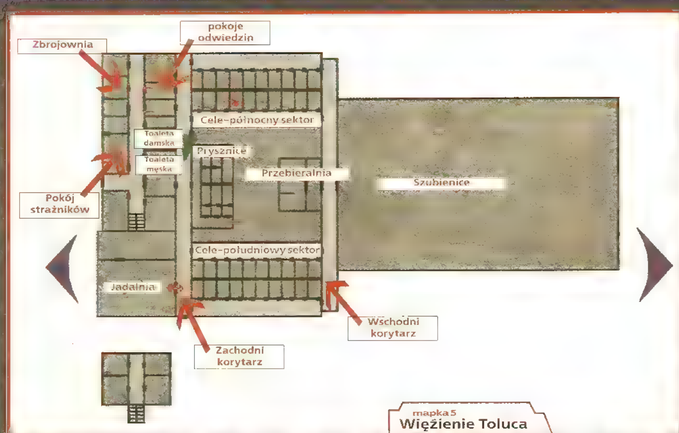
mapka 3
Zachodnia część

mapka 4
Wschodnia część

Tabelka - godzina zero...

- naboje do shotguna czekają na ciebie przed ciężarówką zaparkowaną nieopodal szpitala
- niedaleko od skrzyżowania Rendell St. i Caroll St. (przy blokadzie) dostrzeżesz za samochodem apteczkę i napój energetyczny, natomiast kilka metrów dalej ampułkę oraz naboje
- z kolei to jest prawdziwa rozrzutność (ze strony projektantów), gdyż tyle amunicji, ile umieścili w jednym miejscu śmiało można tak określić (Rendell St.)
- na rogu Munson St. i Rendell St. znajdziesz parę „środków motywujących", a także napój
- kolejne skrzyżowanie (Saul St. i Munson St.) również warte jest odwiedzenia, szczególnie jeśli w grę wchodzą dwa napoje energetyczne
- na domiar tego w pobliżu zablokowanej części Munson St. (południowa) leży garść naboi
- jak już pewnie sam zauważyłeś, Katz St. oraz Rosewater Park tak samo nie można nazwać „ubogimi" w niespodzianki ulicami
- na każdą wycieczkę powinno się brać jakieś medykamenty, otóż, przyczepa kempingowa przy Saul St. takowe posiada
- wóz zaparkowany stosunkowo blisko nie, „chroniony" jest przez dwie paczki naboi do shotguna
- spore „złoża" amunicji napotkasz na parkingu obok kwiaciarni; przy restauracji Happy Burger; na rogu Saul St. oraz Neely St. i Sanders St. - Lindsey St.
- reszta to pojedyncze paczuszki, które - owszem - możesz zebrać, ale troszkę szkoda na nie czasu
- mówiąc o środkach leczniczych, muszę poinformować was, że dwa napoje stoją w pobliżu warsztatu zegarmistrza (Neely St.), zaś ostatnie na rogu Saul St. - Neely St. i naprzeciw drzwi knajpy Big Jay's





Dno studni – z początku pułapka bez wyjścia, także ma swoje słabe punkty. Krok po kroku sprawdzając strukturę ścian, natrafisz na taki jej fragment (**screen nr 48**), który z łatwością runie po dwukrotnym uderzeniu gazrurką (**screen nr 49**).

Cuchnące kanały i szczury je zamieszkujące to z pewnością nie miejsce, w którym chciałbyś zginąć. Tak czy inaczej musisz pomóc Jamesowi wydostać się stąd, a pierwszym krokiem, by to osiągnąć, jest klucz od włazu. Jednak zanim go zdobędziesz (**screeny nr 50, 51**), zostaniesz postawiony w bardzo niezręcznej sytuacji.

W pustym, lecz pełnym sadzy, pomieszczeniu (na podłodze) ujrzysz ww. klucz (*Spiral – Writing Key*). Z chwilą gdy podniesiesz go, bateria twej latarki po prostu siądzie – ale to nic. Masz przecież zapasową (*Dry Cell Battery*), więc użyj jej.

Teraz szybko podejdź do panelu (screen nr 52) przy drzwiach – właśnie, nie masz kodu.

Moment – widzisz te białe przyciski w lewym dolnym rogu? One tworzą kod! Tylko metodą „prób i błędów" dojdziesz do tego, jaki jest prawdziwy kod (np. ja miałem 747 – w każdym razie tworzą go te cyfry).

Za pomocą klucza odbloku kraty (zerknij na **screen nr 51**) i zeskocz do szybu.

TAK NIEWIELE ZOSTAŁO...
(TOLUCA PRISON, MAPA NR 5)

Zaraz po tym, jak Eddie opuści jadalnię, zabierz dwa napoje energetyczne ze stolików oraz brązową tabliczkę (*Tablet of „Gluttonous Pig"*, **screen nr 53**) leżącą po drugiej stronie sali.

Na korytarzu, a dokładniej rzecz ujmując, przy kratach dzielących kolejne sektory, znajdziesz paczkę naboi i mapę więzienia (*Map of the Prison*).

Prysznice...
Aby nie marnować cennych linijek, powiem tylko, iż w jednej z kabin (oznaczyłem ją czerwoną plamką) na kafelkach ujrzysz kolejną, lecz dla odmiany srebrną, tabliczkę (*Tablet of „The Seductress"*).

Cel – południowy sektor...
Nie lękaj się dziwnych odgłosów, które mogą całkiem „przypadkowo" trafić na twoje nerwy odpowiadające za rozpoznawanie dźwięków świata zewnętrznego. Zajrzyj do otwartych cel (niestety tylko dwóch) – ta w zachodniej części skrywa naboje, zaś ta we wschodniej (oznaczona czerwoną plamką) – figurkę woskową (**Wax Doll**).

Przebieralnia...
Nim do niej wejdziesz, zarekwiruj paczuszkę amunicji ze stolika przy kratach, gdyż następna czeka w środku.

Cel – północny sektor...
Tak jak w poprzednim odwiedzanym przez ciebie sektorze, tak i tutaj znajdziesz „coś" dla siebie – mowa o trzeciej tabliczce (*Tablet of „The Oppressor"* oznaczona żółtą plamką).

Notka: w pierwszej celi możesz przyjrzeć się nieco dziecinnym obrazom.

Hala z szubienicą...
Ogromną przestrzeń, po jakiej przyjdzie ci się poruszać, cechuje duża szubienica (screen nr 54), pod którą widnieją trzy nisze – umieść w nich wszystkie tabliczki.

Wracając, dojrzysz zawieszoną na drzwiach podkowę (*Horseshoe*).

Pokoje odwiedzin (południowy)...
Zabierz z lady apteczkę i opuść pomieszczenie.

Pokoje odwiedzin (północny)...
Doszczętnie zniszczony pokój umożliwi naszemu Jamesowi przejście na korytarz.

Pokoje odwiedzin (południowy, przeciwna strona)...

Ładnie połyskująca zapalniczka (*Lighter*) bardzo szybko zyskuje właściciela.

Pokój strażników...
Weź wszystko – apteczka leży na telewizorze, ampułka przyozdabia umywalkę, a napój energetyczny zajmuje krzesełko.



Zbrojownia...

Hm... sprawa ma się podobnie jak z medykamentami – mnóstwo amunicji oraz co najważniejsze nowa broń – strzelba myśliwska *(Hunting Rifle)* którą ujrzysz w rozbitej gablotce.

Nasza wycieczka po więzieniu nieubłaganie dobiega końca (!). Co za tym idzie, trzeba pomyśleć o drodze ucieczki **(screen nr 55)**.

Połącz ze sobą figurkę woskową *(Wax Doll)*, zapalniczkę *(Lighter)*, podkowę *(Horseshoe)* i ulokuj całość we włazie **(screen nr 56)**, a obecny problem przestanie istnieć.

Dalej poprzez progi prosektorium (a także następujące po sobie szyby) dobrniesz do windy.

Notka: podczas przejażdżki podnieś z podłogi naboje i apteczkę.

OBCE ZNACZENIE...
(LABYRINTH)

Uwaga: ten fragment gry nie posiada planów korytarzy w postaci mapy!!!

Na pierwszym skrzyżowaniu **(screen nr 57)** dojrzysz zablokowane stalowymi linkami przejście – zapamiętaj je.

Biegnąc cały czas na zachód, staniesz przed problemem – którą drabinę wybrać? Otóż, jest to nieistotne, gdyż obie prowadzą do podziemi (a jednak polecam tę po lewej, screen nr 58, ponieważ drogę do celu skraca się diametralnie).

Od razu skręcaj w lewo i podążaj do momentu, aż nie natrafisz na odnogę, również w lewą stronę – na jej końcu, za drzwiami, czekać będzie...

Pokój „rzeźnika"...

Ze stołu **(screen nr 59)**, niemal w całości pokrytym zaschniętą krwią zabierz dwie paczki amunicji i broń (Great Knife), po czym wracaj na górę.

Dla odmiany skieruj swe kroki do wschodnich korytarzy.

Po chwili znów zostaniesz zmuszony zapuścić się w głąb mrokiem spowitych tuneli **(screen nr 60)**.

Woda po kostki, a ty, Drogi Graczu, masz przed sobą parę metrów marszu. Drabina przymocowana do jednej z tylnych ścian wyprowadzi cię wprost na...

Sześcian...

Kostka o sześciu twarzach – ciekawe. W każdym razie obróć ją tak (posługując się klawiszami „góra – dół", „lewo – prawo"), aby oczy skierowane były ku dołowi i miały następujące kolory – zielony oraz niebieski **(screen nr 61)**.

Gdy to zrobisz, wewnątrz żelaznego sześcianu (naprzeciw drabiny) znajdziesz schody.

W drodze powrotnej wyjmij szczypce *(Wire Cutter*, **screen nr 62)** ze skrzynki rozdzielczej.

Pamiętasz zablokowane stalowymi linkami przejście (looknij na **screen nr 57**)? To ono jest twym aktualnym celem.

Kolejnymi korytarzami (naprzemiennie, częściowo zalanym i labiryntowym – **screeny nr 63, 64**) dotrzesz do leżącej pod drzwiami zakrwawionej gazety **(screen nr 65)**.

Boss – Door Monster...

Ehh... co tu dużo gadać. Taktyka na tego „kozaka" jest prawie identyczna jak w przypadku jego poprzedników, czyli jakieś 10 naboi (nawet mniej) z shotguna i po sprawie.

Fakt, trzeba się ruszać – nie możesz stać w miejscu, ponieważ zakończysz swą egzystencję równie szybko, jak przekroczyłeś próg tego pokoju.

Zaraz po zakończonej walce przejdź do pokoju skazańców (tuż obok wejścia, **screeny nr 66, 67**).

Pokój skazańców...

Na każdym z ciał – prócz łańcuchów, dostrzeżesz tabliczkę z podkreślonym czynem, za który dany osobnik został stracony – moja rada, zapamiętaj je.

Pokój ocalałych (screeny nr 68, 69)...

Jeśli chcesz, możesz pogłówkować z zagadką na tablicy. Chodzi o to, aby podać właściwe nazwisko



człowieka, który nie jest sprawcą zarzucanego mu czynu (dlatego wspominałem, byś zapamiętał każdy z zarzutów).

Jeśli zaś dojdziesz do wniosku, iż nic więcej nie wymyślisz, skorzystaj z poniższej pomocy:

Easy - kidnapper jest niewinny
Normal - arsonist jest niewinny
Hard - counterfeiter jest niewinny
Uwaga: w razie gdybyś pociągnął za złą linę, na zewnątrz pojawi się troszkę mięska armatniego.

Pokój skazańców (powrót)...
W rogu tejże... klatki, ujrzysz kawałek kartki, a także klucz *(Key of the Persecuted)*. Razem z nim gnaj na koniec korytarza (spójrz na **screen nr 68**).

Dzięki zdobytemu „rekwizytowi", uniemożliwiające obrócenie pokrętła **(screen nr 70)**, kajdanki runą z dużym hukiem.

Po raz kolejny przyjdzie ci mknąć przez szczątkowo zalany tunel **(screen nr 71)**.

Cela Marii...
Zaskoczenie i płacz...

Cmentarz...
Przyjrzyj się dokładnie trzem nagrobkom **(screen nr 72)** - z pewnością nie powiedziałbyś, że to nie jest chore.

Zanim wskoczysz do tego po lewej, pozbieraj (porozrzucaną po kątach) amunicję. Aha... ampułka i apteczka też mogą być przydatne w starciu z...

Boss - Eddie...
Walkę podzielono na dwa etapy:

Etap pierwszy...
Łap za shotguna i wystrzel w tłuściocha 5-6 razy, uważając przy tym na jego rewolwer (bębenek mieści zaledwie 6 kul). Próbując zwiać z linii strzału, niewiele wskórasz (twoje szczęście, jeśli masz nieco więcej środków leczniczych). Gdy chłopak ucieknie, podnieś dwie paczki naboi i ruszaj za nim.

Etap drugi...
Chłodnia. Tak jak przed chwilą (5-6 wystrzałów z dwururki), lecz teraz masz możliwość wykorzystania zawieszonego na hakach mięcha jako tarczy.

Poprzez żelazne wrota wydostaniesz się na molo.

Jedyne, co pozostało obecnie naszemu Jamesowi, to wsiąść do łodzi **(screen nr 73)** i dobić na drugą stronę jeziora.

Uwaga: obróć łódź w stronę światła **(screen nr 74)**, rzecz jasna - w przeciwnym razie zabłądzisz.

OSTATNIA ISKIERKA NADZIEI... (LAKE VIEW HOTEL)

Nim przekręcisz klamkę tylnego wyjścia, pospaceruj nieco na świeżym powietrzu, a znajdziesz (na małej fontannie, **screen nr 75**) bębenek („Little Marmaid" Music Box).

Pierwsze piętro... (Lake View Hotel, 1F)
Tuż po usłyszeniu trzasku zamykanych drzwi zdejmij mapę dla gości (Hotel map for Guests) z tablicy i za jej pośrednictwem udaj się w kierunku...

RESTAURACJA „LAKE SHORE"... (RESTAURANT „LAKE SHORE")

Ostrożnie, powtarzam, ostrożnie podejdź do stojącego w rogu pianina.

Następnie przygarnij pod swoje skrzydła klucz („Fish" Key, **screen nr 76**), po czym zasuwaj do zachodniej części korytarza.

W magazynie po lewej **(screen nr 77)** napotkasz sporo naboi **(screen nr 78)**.

PIWNICE... (LAKE VIEW HOTEL, B1F)

Małymi kroczkami dobrniesz do windy, mimo przeciwności losu, skąd zabierz żółty pojemnik wypełniony rozpuszczalnikiem *(Thinner)*.

PIERWSZE PIĘTRO/HOL... (LOBBY, 1F)

Recepcja...
Jedyna skrytka **(screen nr 79)**, w której pozostał klucz - do pokoju nr 312 *(Key to Room 312)*.

Rzuć okiem na ogromną pozytywkę **(screen nr 80)** stojącą naprzeciw schodów. Niemal od razu wypatrzysz na niej trzy charakterystyczne miejsca, w których należy ulokować bębenki z melodiami - pierwszy już masz („Little Marmaid" Music Box), więc nie czekaj...

DRUGIE PIĘTRO (WSCHÓD)... (LAKE VIEW HOTEL, 2F)

Notka: jeśli cierpisz na niedosyt magazynków, wybierz wpierw wschodnią stronę - tam, w głębi korytarza (pod oknem), na stoliku znajdziesz sztuk kilka.

Szatnia... (Cloak Room, 2F)
Heh, oprócz paru wieszaków czekają tu jeszcze inne atrakcje - chociażby apteczka na ladzie, amunicja obciążająca półki oraz czarna walizka. W celu poznania zawartości ostatniej z wymienionych rzeczy użyj klucza *(„Fish" Key)*.

Czytelnia... (Reading Room, 2F)
W sumie nie ma tu nic szczególnego - poza garstką naboi, a także napojem energetycznym.

Pokoje 204/202... (Room 204/202, 2F)
Zaraz po wejściu podejdź do biurka i skonfiskuj kolejny klucz *(Employee Elevator Key)*. Swoją drogą, raczej nie powinieneś mieć żadnych problemów z przedostaniem się do pokoju obok, gdyż pokaźna dziura w ścianie zupełnie wystarczy.

Zerknij na porozrzucane zdjęcia **(screen nr 81)** - na jednym z nich widnieć będzie zamazany markerem wyraz, który radzę zapamiętać. Teraz schyl się po walizkę i wprowadź hasło (wspomniana przeze mnie kwestia).

DRUGIE PIĘTRO (ZACHÓD)... (LAKE VIEW HOTEL, 2F)

Magazyn... (Employee Elevator Room, 2F)
Na wózku w rogu stoją dwie buteleczki z napojem energetycznym, co oznacza, iż twoje zapasy środków leczniczych znów się powiększą.

Chcąc skorzystać ze służbowej windy **(screen nr 82)**, napotkasz pewne „ale". Otóż dopuszczalny ciężar jest znacznie niższy aniżeli waga Jamesa z ekwipunkiem (zwłaszcza tym „gigantycznym mieczem"). Właśnie dlatego zostaw WSZYSTKO w szafie pancernej **(screen nr 83)**.



PIERWSZE PIĘTRO...
(LAKE VIEW HOTEL, 1F)

Zerwij mapę dla pracowników (*Hotel map for Employees*) wiszącą na ścianie i lepiej często na nią spoglądaj...

Biuro... (Office, 1F)
Z sejfu „pożycz" otwieracz do konserw (*Can Opener*) i taśmę wideo (*Videotape*).

Pokój pracowników... (Employee Lounge, 1F)
Amunicja na lodówce - to wszystko, co może ci się przydać...

Spiżarnia... (Pantry, 1F)
Ostatni z bębenków do pozytywki („*Snow White" Music Box*) czeka na półce (**screen nr 84**) pomiędzy stosami warzyw.

Następnie po metalowych stopniach (mapka - naprzeciw biura) zbiegnij do...

PIWNICE...
(LAKE VIEW HOTEL, B1F)

Kotłownia... (Boiler Room)
Ha - jak powiadają „od przybytku głowa nie boli".

Pomijając apteczkę, napotkasz tu również klucz do baru (Bar Key) zawieszony nad pokrętłem.

Kuchnia... (Kitchen)
Whoa! Aż trzy napoje energetyczne zostaną oddane do twojej dyspozycji, jeśli tylko zechcesz je przyjąć.

Bez obaw, zbliż się do kuchenki - srebrna puszka (**screen nr 85**) jest zamknięta. Aby ją otworzyć, wystarczy sięgnąć po odpowiednie narzędzie (*Can Opener*).

BAR „ŁZY WENUSA"...
(BAR „VENUS TEARS")

Hm... troszkę tu ciemno. Przez to będziesz miał kłopoty z wyjściem na zewnątrz. Lecz „pomocna dłoń" podana przed momentem zdobyta żarówka (*Light Bulb*), którą wkręć do lampy leżącej na kontuarze (**screen nr 86**).

Wracaj do holu z pozytywką pośrodku (patrz na **screen nr 80**) i umieść pozostałe bębenki („*Cinderella" Music Box* oraz „*Snow White" Music Box*).

Notka: może być i tak, że (w zależności od wybranego poziomu zagadek - ja miałem, od prawej: „*Little Marmaid" Music Box*, „*Snow White" Music Box*, „*Cinderella" Music Box*) podana kombinacja nie zostanie zaakceptowana. Spowodowane jest to faktem, iż każdy z poziomów posiada ich kilka. Jednak zazwyczaj „*Little Marmaid" Music Box* jest na środku.

DRUGIE PIĘTRO...
(LAKE VIEW HOTEL, 2F)

Aha, wstąp do magazynu (Employee Elevator Room, **screen nr 82**) po swoje rzeczy.

TRZECIE PIĘTRO...
(LAKE VIEW HOTEL, 3F)

Pokój 312... (Room 312, 3F)
Nadeszła chwila... nadszedł czas, gdy prawda zaboli... a to wszystko na taśmie (*Videotape*), której wolałbyś nigdy nie znaleźć, a którą sumienie każe ci wsunąć do magnetowidu (**screen nr 87**).

RADOŚĆ ŚMIERCI...
(DARK LAKE VIEW HOTEL)

Drugie piętro/czytelnia... (Reading Room, 2F)
Myśląc o zmianie zakończenia, odsłuchaj nagranie ze słuchawek leżących na biurku...

DRUGIE PIĘTRO (ZACHÓD)...
(DARK LAKE VIEW HOTEL, 2F)

Biegnij w stronę pokoju 202... yyy... inny korytarz? Zresztą, raz kozie śmierć - gnaj przed siebie aż do dwuskrzydłowych drzwi (**screen nr 88**).

Zanim postawisz stopę w windzie, weź ze stolika ampułki (**screen nr 89**).

Piwnice... (Lake View Hotel, B1F)
Przez zalany po kolana bar „Łzy Wenusa" (nie zapomnij o 5 buteleczkach!) i kuchnię (z kolei nieźle zaopatrzona w amunicję, a także jedną apteczkę) śmigaj do schodów ewakuacyjnych (obok magazynu Store Room - **screen nr 90**)...

Przykra decyzja Angeli rozniecı w naszym bohaterze płomyk żalu... ale dlaczego...?

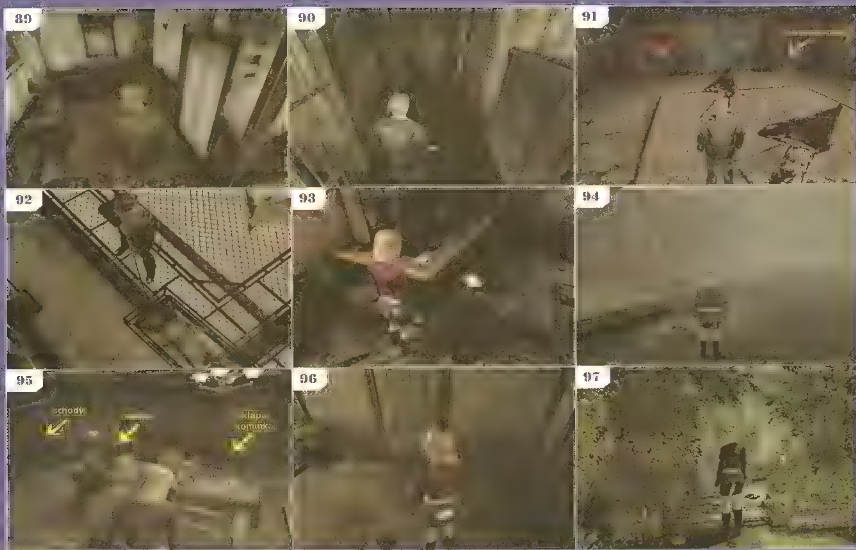
Stopniowo pochłaniane przez ogień schody nie pozwolą ci ruszyć za dziewczyną, w związku z tym ponownie złap za klamkę, tak niewiele chłodniejszą od serca ludzkiego...

PIERWSZE PIĘTRO...
(DARK LAKE VIEW HOTEL, 1F)

Zdewastowany korytarz, niczym po pożarze - zaprowadzi nas na krawędź (przy biurze ochrony Security Office)... strefy nijakiej...

Okratowany tunel przeżarty krwią wiedzie prosto na pole konfrontacji...

Boss - dwa Piramid Heads...
Tych delikwentów możesz pozbyć się każdą bronią - pistoletem, shotgunem, strzelbą myśliwską. Pierwszy z wymienionych jest dobrym sposobem, jeżeli chcesz czerpać ogromną satysfakcję z rozlewanej krwi...



Druga giwera także jest nie najgorsza, choć znacznie wolniejsza. Radzę przeładowywać ją wchodząc do inventory. Tradycyjny sposób może kosztować życie...

Trzecia, zarazem ostatnia partia arsenału wymaga znakomitego wyczucia czasu. Strzelasz 2-3 razy i uciekasz. Na pewno najniebezpieczniejsza i najwolniejsza.

Wybór pozostawiam tobie, Graczu...

Po zwycięskim wyjściu z walki wyrwij maszkarom (z łap pragnę zaznaczyć) jajka (*Scarlet Egg* oraz *Rust Colored Egg*), umieść je we wrotach (**screen nr 91**)...

Zamglonym korytarzem, zupełnie niewinnym obiektem wspomnień, spiesz na spotkanie przeznaczenia.

Notka: wysłuchanie rozmowy od początku do końca równa się zmianie zakończenia.

Boss - Maria...

Kobieta niegdyś będąca jedynym człowiekiem zamieszkującym świat Jamesa, dziś pragnie jego śmierci:

- trzymaj ją na dystans, nie pozwól, aby zbliżyła się do ciebie,
- nie żałuj amunicji, wal śmiało,
- wujek shotgun najprędzej wyśle ją "coś" w zapomnienie (10-15 naboi).

...pobudzane nietoperze nie zabierają energii, lecz dekoncentrują.

Wieńczący całość "złoty strzał" (**screen nr 92**) to źródło niewyczerpanej radochy.

Ostro oplecione spokojną, nader przygnębiającą muzyką wręcz uzmysławia powagę sytuacji, pozwala snuć wiele domysłów... czy Laura naprawdę znała Mary? Co stało się z Angelą? Jak wytłumaczyć trzykrotną śmierć Marii?

To zaledwie drobne zagadki składające się na wielką tajemnicę, jaką tętni miasteczko Silent Hill.

mapka 7
Posiadłość Państwa Baldwin



BORN FROM A WISH...

Ukończenie podstawowego scenariusza "Letter from Silent Heaven" wbrew pozorom nie oznacza końca przygody. W wersji PC uraczono nas krótkim dodatkowym scenariuszem. A postać, jaką przyjdzie poruszać się wam Graczom, nosi imię... Maria (!).

Zaplecze-garderoba, w której Maria rozmyśla nad sensem swej egzystencji, to początek kilkunastominutowego horroru...

Rewolwer dzierżony w dłoniach smukłej dziewczyny jest po prostu "niesmaczny", jeśli wiesz, co mam na myśli. Zresztą niebawem poznamy prawdziwe powody przybycia dziewczyny do tego miejsca...
Z szafki stojącej przy lustrze zabierz dwie paczki naboi do rewolweru (*Revolver Bullets*) oraz tyle samo napojów energetycznych (pod umywalką). Przed opuszczeniem lokalu zaopatrz swą osobę w apteczkę i tasak (**screen nr 93**).

Notka: amunicja, jaką znajdziesz po drodze, z pewnością wystarczy na unieszkodliwienie przeciwników... chyba że zaczniesz szaleć z zasobami.

W północnej części Munson St. (**mapka nr 6**), pośród przemykającej leniwie mgły, dostrzeżesz uchyloną furtkę (**screen nr 94**), za nią napotkasz ścieżkę zmierzającą ku...

POSIADŁOŚĆ PAŃSTWA BALDWIN...
(BALDWIN MANSION)

Dwuskrzydłowe drzwi w głębi holu zaprowadzą Marię do salonu (**screen nr 95**), skąd łatwo przedostaniesz się po schodach na...

DRUGIE PIĘTRO...
(BALDWIN MANSION 2F)

Spróbuj wejść do jednego z pokoi (**screen nr 96**)... nie możesz?

Tajemniczy człek poprosi cię, abyś zostawił go w spokoju. Czas posprzątać stare śmieci, czyli zerknąć, co na balkonie piszczy (**mapka nr 7** – czerwona plamka)? Ha, miałem rację – biała płytka (White Board). Raczej nie o tym myślałeś…

PIERWSZE PIĘTRO…
(BALDWIN MANSION 1F)

Dzięki ukrytej w kominku drabinie zyskasz możliwość ujrzenia…

ZACISZE…

Podnieś pozostałe płytki (*Black Board* oraz *Red Board* – **screen nr 97**), po czym ułóż wszystkie (w nagrobku) według poniższych instrukcji:
- pierwsza: biała (*White Board*)
- druga: czerwona, lecz odwrócona w lewo o 90 stopni (*Red Board*)
- trzecia: czarna (*Black Board*)

a klucz (*Acacia Key*) stanie się twoją własnością.

DRUGIE PIĘTRO, POKÓJ DZIECIĘCY…
(KID'S ROOM 2F)

Ze stolika nocnego podkradnij zapałki (*Matches*) i śmigaj na strych (**mapka nr 7** – żółta plamka).

Strych… (Attic)
Za pomocą paru zapałek odpal świeczkę stojącą przy schodach (**screen nr 98**). Następnie chwyć pocztówkę urodzinową (*Birthday Card*, **screen nr 99**).

Pamiętasz, gdzie ostatnio rozmawiałeś z nieznajomym (patrz na **screen nr 96**)? Jeśli tak, chyba nie muszę mówić, co powinieneś teraz zrobić.

DRUGIE PIĘTRO, POKÓJ ERNESTA…
(LOUNGE 2F)

Tutaj niestety nie zastaniesz swego rozmówcy, ale w zamian znajdziesz napoje energetyczne (na szafce) a także apteczkę (obok okna, nieopodal kominka).

Wąskim i zarazem bardzo krótkim korytarzykiem (**screen nr 100, 101**) przejdź do jego dalszej części (**mapka nr 7** – niebieska plamka).

PIERWSZE PIĘTRO, KUCHNIA…
(SERVICE ROOM 1F)

Jak zwykle syto zaopatrzona we wszelakie bonusy. Oczywiście mowa tu o napojach energetycznych i amunicji.

Jak tylko opuścisz kuchnię, po lewej stronie dojrzysz (na ścianie) czerwony notes (**mapka nr 7** – zielona plamka) – zapamiętaj to miejsce.

BIURO ERNESTA…
(STUDY 1F)

Porozmawiaj z człowiekiem, chowającym się w przyległym pokoiku. Wraz z końcem konwersacji wróć w pobliże kuchni (wspomniana zielona plamka na mapce) i otwórz drzwi zmierzające do podziemi…

PODWÓRZE…

Kilka metrów dalej napotkasz apartamenty (Blue Creek Apartments, **screen nr 102**).

PIERWSZE PIĘTRO, POKÓJ 105…
(ROOM 105, 1F)

Notka: jeśli chcesz, skocz po mapę – leży na schodach (**screen nr 103**).

Będąc już w zdewastowanym pomieszczeniu, złap za malutką buteleczkę (**screen nr 104**) dekorującą sekretarzyk i śmigaj z powrotem do Ernesta.

SEKRETY SILENT HILL

Piła łańcuchowa
Aby móc pobawić się w Kubę Rozpruwacza, należy ukończyć gierkę zaledwie RAZ. Natomiast miejsce jej „ukrycia" napotkasz po przekroczeniu bram cmentarza (donośny dźwięk silnika spalinowego naprowadzi cię na „dobrą wiarę").

Hyper Spray
Jeśli chodzi o ten bonus, Szanowny Graczu, musisz zdobyć 2 razy identyczne zakończenie (swoją drogą, którekolwiek). Miejsce poszukiwań – garaż przy Saul St.

I NASTAŁ KONIEC

Tak jak miało to miejsce w pierwszej części Silent Hilla wydanej na konsolę PlayStation w 1999 roku, tak i tutaj możesz przejść grę na parę sposobów (niestety o jedno mniej aniżeli w pozostałych wersjach) – oznacza to, że panowie z Konami przyszykowali dla nas 4 różne zakończenia (!). Oto ich krótki opis:

In Water (1/4)
- wpierw musisz grać z bardzo niskim stanem energii (na pograniczu czerwonego)
- gdy Angela wręczy ci dzierżony w dłoniach nóż, przyjrzyj mu się dokładniej
- będąc w szpitalu, przeczytaj pamiętnik leżący na dachu – tuż przy siatce
- odsłuchaj nagranie w czytelni (słuchawki na biurku) na drugim piętrze „odmienionego" Hotelu Lake View
- przed podjęciem walki z ostatnim bossem zatrzymaj się i wysłuchaj, co Mary ma do powiedzenia

Rebirth (2/4)
Aby obejrzeć to zakończenie, trzeba będzie przejść grę przynajmniej raz i zebrać następujące przedmioty:
- White Chrism (pokój nr 105, Blue Creek Building)
- Book of Lost Memories (półka z prasą, na zewnątrz biura Texxon Gas Station)
- Obsidian Goblet (roztrzaskana gablotka, Silent Hill Historical Society)
- Crimson Ceremony Book (czytelnia, drugie piętro Hotelu Lake View)

Leave (3/4)
Motywem przewodnim, prócz samych chęci, by zobaczyć to zakończenie, jest puszczenie w niepamięć postaci Marii:
- gdy Maria będzie pod twoją opieką, staraj się zostawiać ją jak najczęściej w tyle
- nie odwiedzaj jej w szpitalu
- dbaj wyłącznie o siebie: twój poziom energii musi być maksymalny (lub troszkę zbliżony)
- nie czytaj pamiętnika leżącego na dachu szpitala
- zapomnij o nożu, który otrzymasz od Angeli, po prostu nie badaj go

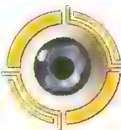
Maria (4/4)
Odwrotność powyższego – James musi związać się z Marią „emocjonalnie":
- pilnuj jej jak oka w głowie, nie odstępuj na krok
- za każdym razem, przechodząc przez korytarz sal chorych, odwiedzaj ją (rozmawiaj)
- gdy zostanie zamknięta w celi (Labirynt), wracaj do niej kilkakrotnie
- już przed walką z ostatnim bossem, w momencie przemawiania głosów, gnaj przed siebie i nie przystawaj nawet na chwilę
- rób wszystko, co tylko powie



Splinter Cell

Obóz przetrwania w cieniach

Producent: **Ubi Soft**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **akcja**
Wymagania: **800 MHz, 256 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PS2 Xbox NGC**

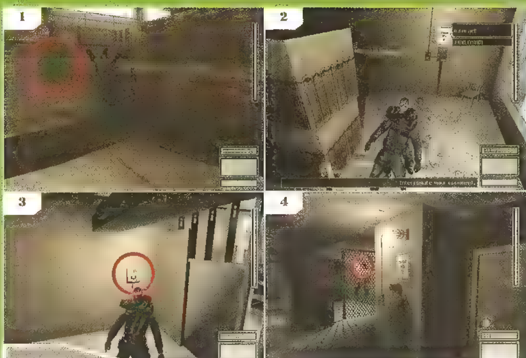


RZUT OKIEM



Jest rok 2003. W odpowiedzi na coraz szersze stosowanie cyfrowych technik kodowania, które stanowić mogą zagrożenie dla bezpieczeństwa narodowego, Narodowa Agencja Bezpieczeństwa (NSA) przeforsowała nowy program gromadzenia informacji. Jej podstawę stanowi ściśle tajna i nieistniejąca z punktu widzenia rządu Stanów Zjednoczonych inicjatywa ochrzczona mianem Third Echelon. Istotą działań Third Echelon jest gromadzenie informacji przez pojedynczych oraz świetnie wyszkolonych agentów wspomaganych zdalnie przez team opracowujący dane. Całość jest jak okruch szkła: mała, ostra i niemal niewidzialna.

Hugo Cojones



10 marca 2004 CIA powiadomiło NSA o zaginięciu na terytorium Gruzji agentki Alison Madison i posłanego w celu jej odnalezienia agenta Roberta Blausteina.
Na miejsce udaje się Splinter Cell - Sam Fisher. Samem Fisherem jesteś ty.
Nie zostawisz żadnego śladu na mapie fizycznej ani politycznej, ale zmienisz oblicze świata. Pamiętaj jednak - na miejscu będziesz sam, a w razie porażki - kraj, dla którego pracujesz, zapomni o tobie...

1. Akademia CIA - kurs treningowy

1.1 Assault Course

Rozejrzyj się, kolejno - w lewo i w prawo, w stronę zapalających się czerwonych świateł. Następnie spójrz w górę, na belki stropowe i pod nogi. Zbliż się do muru naprzeciw, stań tuż przy nim i wykorzystując [SHIFT], chwyć za jego krawędź. Przesuń się w prawo, następnie podciągnij [W] i zeskocz po drugiej stronie muru.

Podejdź do drabinki widocznej w głębi po prawej i wejdź po niej. Ustaw się dokładnie pod rurką łączącą podesty i podskocz, dzięki czemu ześliźniesz się na niższy podest. Zsuń się po pionowej rurze na ziemię. Tu przykucnij [C] i przejdź pod drutami.

W wąskim przejściu, w jakim się znajdziesz, nauczysz się wykonywać split jump - jedną z najbardziej niezwykłych umiejętności twojego bohatera, pozwalającą - dosłownie - zawisnąć wysoko pod sufitem korytarzy. Aby wykonać split jump, ustaw się tuż przy ścianie, bokiem do niej, i podskocz [SHIFT]. W powietrzu ponownie wciśnij [SHIFT], by odbić się od ściany i [SHIFT] po raz trzeci, by zablokować się w szpagacie pomiędzy ścianami (split-jump). Później w grze możliwe będzie również strzelanie w tej pozycji (split jump shooting). Tymczasem jednak przejdź do kolejnej stacji kursu i ustaw się pod poziomą rurą. Podskocz, aby ją chwycić, i przesuwaj się w kierunku otworu w ścianie (hand-over-hand, 01). Aby się w nim zmieścić, niezbędne będzie uchwycenie rury nogami [C] (pamiętaj również, że w tej pozycji jesteś mniej widoczny).

Wejdź po kratce ogrodzenia przegradzającego przejście (climbing) i zeskocz po drugiej stronie. Następnie skręć w lewo i podejdź do ściany. By zmieścić się w bardzo wąskim przejściu niezbędne będzie przywarcie do ściany - [Q] (back to wall).

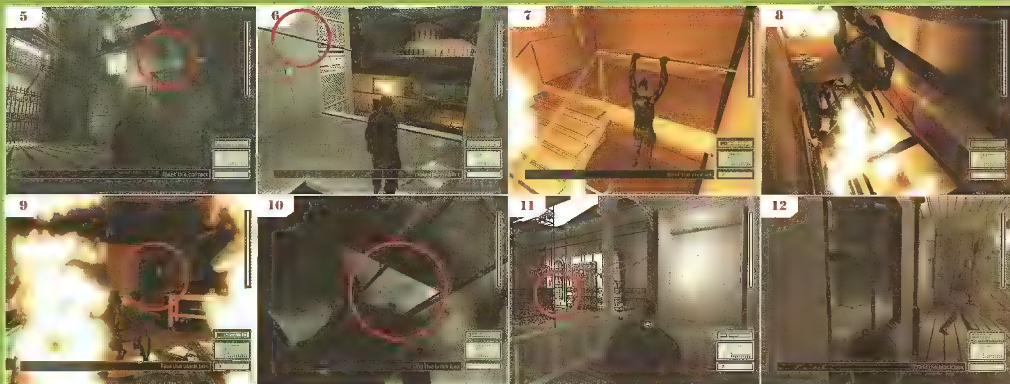
Wespnij się po rurze na platformę i zejdź po drabince po drugiej stronie. Ostatnią przeszkodę w tej części kursu pokonasz, podchodząc do narożnika tworzonego przez ściany i ustawiając się bokiem do tej po lewej i wykonując skok, a następnie, już w powietrzu, ponownie wciskając [SHIFT] (wall jump). Po uchwyceniu się krawędzi podciągnij się, zeskocz po drugiej stronie i podejdź do drzwi garażowych.

1.2 Covert Ops

W drugiej części treningu nauczysz się pozostawać niewidzialny. Rozpocznij od nauki otwierania zamków wytrychami. Sprowadza się ono do wybrania wytrychu (lockpicks) z menu dostępnego pod [CTRL], następnie użycia ich na drzwiach (E) i wciskania klawiszy ruchu [W], [S], [A], [D] do momentu, gdy podważone zostaną wszystkie zapadki.

Prawdziwą lekcję życia agenta Echelon Third dostaniesz w sali z pierwszym żywym przeciwnikiem. Zbliż się do niego bezszelestnie w pozycji kucznej (w tej pozycji powinieneś spędzić 95% czasu gry), obchodząc centralny filar z lewej strony i użyj [SPACJA], by go chwycić (grabbing, **02**). Zwróć uwagę na opcję interrogate w menu po prawej i ponownie wciśnij [SPACJA], by przesłuchać więźnia. Po poznaniu kodu do drzwi (znajdziesz go w własnym OPSAT - [ESC], pod zakładką NOTES) ogłusz więźnia [lewy klawisz myszy] i użyj konsolety obok drzwi.

W kolejnym pomieszczeniu nauczysz się otwierać drzwi wyposażone w czytnik tęczówki. Zamek taki jest właściwie nie do obejścia w standardowy sposób, jednak wystarczy pochwycić osobę upoważnioną do ich przekraczania i zmusić go do współpracy. W tym szczególnym przypadku zbliż się bezszelestnie do strażnika stojącego pośrodku



sali, chwyć go i zawlecz do czytnika umieszczonego na ścianie po lewej (3). Wybierz funkcję retinal scanner z menu po prawej i po otwarciu drzwi ogłusz zakładnika.

Znajdziesz się w korytarzu monitorowanym przez kamerę w kuloodpornej klatce. Przeszkodę tę miniesz, eliminując kolejne źródła światła – świetlówki pod sufitem (broni dobywasz, wciskając [E]). Użyj noktowizora [2], by móc się orientować w ciemności i przejdź do następnego punktu programu szkoleniowego. Jest nim wyeliminowanie kamery niechronionej pancerną klatką. Wychyl się odrobinę zza narożnika i strzel w nią. Następnie przejdź do pomieszczenia, w którym nauczysz się przemykać pod czujnym okiem kamery, wykorzystując ograniczenia jej pola widzenia.

Kamera znajduje się w miejscu, w którym nie możesz jej zniszczyć. Nie możesz także wyeliminować okolicznych źródeł światła i niezbędne będzie przemknięcie w cień za skrzynką pośrodku sali (4). Zrób to w chwili, gdy kamera, oddalając się od ciebie, znajdzie się pośrodku cyklu ruchu. Ukryty bezpiecznie w cieniu odczekaj, aby jej oko ponownie oddaliło się od ciebie i przejdź do drzwi na końcu pomieszczenia.

W korytarzu za nimi, po prawej stoi strażnik. Zadanie w tej części kursu polega na tym, by ogłuszyć go i ukryć w cieniu, nim pojawi się kolejny, wykonujący cyklicznie obchód strażnik. Zbliż się do niego i ogłusz, następnie wciśnij [SPACJA], by podnieść ciało i skieruj w cień we wnęce w połowie korytarza. Ułóż ciało na podłodze i zaczekaj, aż strażnik wróci do sali, z której wyszedł. Opuść pomieszczenie, przechodząc przez otwarte już drzwi, których pilnował pierwszy strażnik. (Drzwi, zza których wyłonił się drugi strażnik, wiodą w ślepy zaułek.)

Kolejny sprawdzian dotyczyć będzie dźwięku. Przed tobą dźwiękoszczelna sala wypełniona mikrofonami. Zadanie polega na tym, by przejść do drzwi po prawej bez wydania najmniejszego dźwięku. Dokonasz tego, poruszając się milimetr po milimetrze w pozycji kucznej, unikając zawieszonych łańcuchów i na odcinku tuż przed drzwiami – tłuczonego szkła.

Po przekroczeniu progu trening zakończy się i zacznie się życie.

2. Tbilisi – [illegible]

Misja: odnaleźć agentów Blausteina i Madisona.

Agent Alison Madison od dwóch lat działała w bezpośrednim kontakcie z gruzińskim prezydentem Nikoladze. Zniknęła bez śladu 3 października. 7 października zadania odszukania jej podjął się agent specjalny Robert Blaustein. Zniknął bez śladu 11 października.

2.1 The Contact

- skontaktuj się z informatorem NCA
- zabicie cywila oznacza automatyczny koniec misji
- dotknięcie ulicy oznacza automatyczny koniec misji

Skieruj się w prawo, w stronę widocznej naprzeciw schodków drabinki. (5) Bądź ostrożny, zmierzając do niej i wspinając się po niej – w pobliżu, na balkonie budynku i za bramą po lewej, znajduje się dwóch strażników. Wejdź po drabince na dach, znajdź klapę, otwórz ją i wśliźnij się w kryjący się pod nią ciasny korytarzyk. Doprowadzi cię on do pomieszczenia z pionową rurą, po której wespniesz się na kolejny daszek.

Znajdziesz się na dachu budynku nieopodal punktu, w którym oczekuje cię informator Blaustein. Pochwyć znajdujący się tu przewód (6) i zsuń po nim wprost do trawionego pożarem mieszkania.

Idź do drzwi po prawej, wejdź w drzwi naprzeciw i natychmiast cofnij się do korytarza, gdyż w moment po twoim pojawieniu się w pokoju, fragment podłogi zawali się. Korytarzem idź w lewo i wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Miń pomieszczenie i – ponownie w korytarzu – skieruj się w lewo. Znajdziesz się na trawionej ogniem klatce schodowej. Obrażeń od ognia unikniesz, wskakując na poręcz i zeskakując bezpośrednio w dół, piętro niżej. (7)

Staniesz w wejściu do wpół zawalonego korytarza. Zrujnowany fragment pokonasz, chwytając biegnącą wzdłuż korytarza rurę i przesuwając się ponad morzem ognia. (8) Po kilku dalszych krokach i tym razem standardowym pokonaniu kolejnych schodów znajdziesz się w pokoju, w którym znajdziesz człowieka, jakiego szukasz. Niestety, przygnieciony fragmentami stropu będzie pierwszą osobą, której śmierć zmuszony będziesz oglądać.

- znajdź czarną skrzynkę w mieszkaniu Blausteina

Opuść płonący pokój i wyjdź drzwiami po prawej stronie od wejścia (9), by znaleźć się w korytarzu na wprost drzwi otwierających się do spowitego w kłębach dymu pomieszczenia. Włącz noktowizor, przygotuj broń i w pozycji kucznej wejdź do pokoju. Natychmiast po tym rozbij świetliki, by uwolnić pokój od dymu, siebie zaś – od groźby uduszenia się w nim (10). Wciąż w pozycji kucznej przejdź do drzwi po prawej.

2.2 Blaustein's Black Box

Znajdziesz się na zewnątrz. Przejdź po balkoniku w miejsce, w którym brak barierki umożliwi przeskoczenie na balkonik po drugiej stronie uliczki (11). Sprawdź, czy w pobliżu nie znajduje się żaden policjant i przeskocz nań. (Przed skokiem przekręć kółko myszy na bieg i zapisz stan gry.)

Po kilku dalszych ostrożnych krokach znajdziesz się na tarasie przy domu Blausteina. W okolicy znajduje się dwóch policjantów. Pierwszy stoi odwrócony plecami do drzwi, drugi pojawi się w domu, gdy zbliżysz się do drzwi wejściowych. Nie musisz ich ogłuszać. Poczekaj w cieniu po lewej stronie drzwi wejściowych i w chwili gdy strażnik z domu minie cię, kierując się do swego towarzysza otwórz okno i wśliźnij się do środka (12).

Bezszelestnie miń jasno oświetlony pokój i skręć w zasłonięty kotarą korytarz po lewej. Po drodze miniesz kuchnię i łazienkę (tu znajdziesz apteczkę). Na końcu holu znajdziesz ciemny pokój – sypialnię Blausteina. Tu, za obrazem na ścianie nieopodal drzwi wejściowych znajdziesz poszukiwaną „czarną skrzynkę”. (13)

Przejdź do drzwi po przeciwnej stronie pokoju i wykorzystując poznany kod, otwórz je i opuść dom.

2.3 The Dead Drop

- znajdź kryjówkę Gurgenidze przy Placu Morewi, by odkryć sposób dostania się do komendy policji

Skieruj się w lewo, wskocz na poręcz i wykorzystując skośny przewód, zsuń się na sąsiedni dach. (14) Przejdź do pobliskich drzwi (uważaj jednak – ulica za twoimi plecami patrolowana jest przez dwóch policjantów), otwórz je i wśliźnij do pomieszczenia za nimi. Znajdziesz się w szybie windy. Zsuń się poza krawędź i zeskocz na dach windy. Otwórz klapę w jej suficie i wśliźnij do jej wnętrza, aby znaleźć w pomieszczeniu ze schodkami i drzwiami otwierającymi na ulicę. W tym też miejscu anulowany zostanie warunek unikania rozwiązań radykalnych (czyt. zabijania ludzi) i poruszania się po ulicach Tbilisi.

Wytrychami otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Po kilku krokach znajdziesz się w wejściu do wypełnionej policjantami uliczki. Wyeliminuj lampę oświetlającą teren za załomem muru i skryty w bezpiecznym mroku, przygotuj się na pokonanie niebezpiecznego fragmentu. Pierwszym sposobem jest zejście ostrożnie po



drewnianym pomoście i następnie – po schodkach po prawej. Po znalezieniu się na dole wykonaj wall jump, odbijając się od kraty po prawej, by pochwycić krawędź drewnianej poręczy (15). Drugim – wykorzystanie gzymsu biegnącego wzdłuż budynku i rozbita przez ciebie lampa. Pierwszy sposób zdaje się lepszy o tyle, że od razu po podciągnięciu się i przeskoczeniu na drugą stronę poręczy znajdziesz się w bezpiecznym cieniu wśród paproci.

Kolejny fragment jasno oświetlonej, wznoszącej się delikatnie w górę uliczki wymagać będzie skrupulatnego niszczenia źródeł światła i ostrożnego pokonywania przestrzeni pomiędzy wnękami pomiędzy budynkami. Bądź przy tym ostrożny, gdyż prócz dwóch policjantów patrolujących cyklicznie ten obszar zagrożenie stanowią także cywile – na balkonie na wprost drewnianego pomostu i w oknie naprzeciw schodów wiodących na Plac Morew.

Wyeliminuj światło w korytarzu wiodącym na plac i zaraz po tym, jak przechadzający się nim policjant skieruje się w stronę, z której przybyłeś, wejdź po schodach. (16) Po kilku krokach znajdziesz się w wejściu na plac. W oknie naprzeciw stoi cywil, jednak nie powinieneś się obawiać. Pospiesznie, choć wciąż w pozycji kucznej, miń plac i kieruj się w stronę ogrodzonego żywopłotem zaułka po jego drugiej stronie. Tu, w ścianie budynku znajdziesz ciasny korytarz wiodący do kryjówki Blausteina (17).

W kryjówce prócz komputera zawierającego niezbędne informacje znajdziesz apteczkę i pudełko z amunicją do pistoletu.

Wróć na plac i skieruj się w prawo, przez otwartą już bramę. Bądź ostrożny jednak – uliczka przylegająca do niej patrolowana jest cyklicznie przez jednego z policjantów. Dodatkowo na balkoniku po prawej również spotkać można jednego z cywilów. Swoje szanse zwiększysz, eliminując okoliczne źródła światła i ogłuszając napotkanych przeciwników.
Stosuj metodę tworzenia cieni i przemykaj wznoszącą się uliczką od bramy do bramy. (18) Zakończy się ona bramką otwierającą się na dziedziniec po prawej. Wyeliminuj okoliczne światła i bezpiecznie ukryty w cieniu doczekaj momentu uspokojenia strażników. Następnie przejdź na dziedziniec i wespnij się po jasnych kratkach na daszek altany. (19) Miń obydwie lampy i skryty w częściowym cieniu na jego końcu sprowokuj, podskakując lub rozbijając bliższą lampę, ostatniego strażnika do zbliżenia się do wejścia korytarzyka pod tobą. Zeskocz na jego głowę, ogłusz go i ukryj w cieniu korytarzyka.

Następnie, unikając wzroku cywila w oknie po prawej, przejdź przez bramkę i ukryty w cieniu przy drzewie wyeliminuj lampy oświetlające mur po prawej. Wykorzystuj stworzony w ten sposób cień i idź do śmietnika w przeciwległym narożniku placu i wejdź na niego. Zrób wall jump i odbij się od ściany po lewej, by chwycić za krawędź muru. Podciągnij się i zeskocz na dziedziniec komendy policji.

2.4 Police Station

Znajdź agenta Blausteina w komendzie policji

Zejdź po schodkach i zbliż się do drzwi komendy. Otwórz je, wpisując kod znaleziony w kryjówce Blausteina i wśliźnij do wnętrza. Znajdziesz się w korytarzu bloku więziennego. Patroluje go pojedynczy policjant, którego wyeliminujesz, zeskakując na jego głowę po uprzednim zablokowaniu się w cieniach wysoko ponad jego głową, w szpagacie po split jumpie. (20) Jego ciało ukryj w mroku przy drzwiach wejściowych i przejdź do pomieszczenia na wprost korytarza. Użyj komputera i wróć na korytarz. Miń kolejne drzwi po lewej – za nimi znajduje się strażnik oglądający telewizję – i bezszelestnie, w pozycji kucznej, przejdź pod oszklonymi drzwiami sali po lewej. Tu znajduje się kolejny strażnik. Pracuje odwrócony plecami do drzwi, więc ogłuszenie go jest nadspodziewanie łatwe. Ukryj jego ciało w tym samym miejscu, w którym spoczywa to poprzedniego strażnika, wróć do sali i użyj komputera. Dowiesz się dzięki temu, że w przyległej kostnicy znajduje się kamera strażnicza.

Skoro dysponujesz tą wiedzą, wyeliminuj kamerę w kostnicy (znajduje się w przeciwległym narożniku pomieszczenia, 21) i wejdź do niej. Znalazłeś agentów Medison i Blausteina, pozbawionych nadajników podskórnych.

2.5 Security Room

Użyj systemu bezpieczeństwa komendy policji

Zbierz apteczki, wróć na korytarz i skieruj się w lewo. Wejdź po schodach znajdujących się za drzwiami, by znaleźć się w wejściu do holu głównego budynku. Tu znajduje się policjant i cywil, jednak możliwe jest minięcie ich z wykorzystaniem cienia zasłon pod ścianami. Trzymaj się prawej ściany i obejdź pokój dookoła, i wejdź po schodach prowadzących na pierwsze piętro. (22)

Staniesz w wejściu do skąpanej w zielonkawym świetle monitorów sali operacyjnej. Pracuje w niej dwóch policjantów, jednak możliwe jest przemknięcie za ich plecami do ostatnich drzwi w ścianie po prawej. (23) Otwierają się one na pomieszczenie kontroli systemów bezpieczeństwa budynku. Kryje się w niej jednak pojedynczy strażnik, na całe szczęście odwrócony plecami do wejścia. Ogłusz go i użyj komputera.

Spotkaj się z Wilkesem Juniorem przed wejściem do komendy policji

Wróć po własnych śladach na dół. W pomieszczeniu z policjantem oraz cywilem otwórz prawe skrzydło drzwi wejściowych. Biegnij do mikrobusa stojącego przy bramie.





2. Tbilisi - miasto

Agenci Madison i Blaustein zostali zabici w następstwie odkrycia tajemnicy, jaką prezydent Gruzji, Kombayn Nikoladze zdecydował się chronić za wszelką cenę. Vyacheslaw Grinko, rosyjski najemnik, jest powiązany z Nikoladze; tych dwóch uczestniczy w spotkaniu w gruzińskim Ministerstwie Obrony.

3.1 The Grinko's Driver

- znajdź wejście do wschodniego skrzydła budynku ministerstwa
- poznaj miejsce pobytu Grinko, przesłuchując jego kierowcę
- uruchomienie alarmu oznacza automatyczny koniec misji

Zbliż się do kominka wentylacji i przyczep doń linkę. Zsuń się do otwartego okna i wciskając [SHIFT], wśliźnij się do znajdującego za nim pokoju.

Znajdziesz się w gabinecie z pojedynczym policjantem i kamerą strażniczą nad drzwiami wejściowymi. (24) Pozostań w szczelnej osłonie cienia i wyeliminuj kamerę, a po odczekaniu, aż policjant ponownie zajmie własne miejsce przy biurku, ogłusz go, ukryj ciało w cieniu pomiędzy regałami i użyj jego komputera.

Wyjdź na korytarz i wykorzystując cienie kryjące cię przed wzrokiem dwójki znajdujących się tu strażników, przejdź do drzwi znajdujących się w połowie korytarza, po lewej. (25) Otwierają się one na klatkę schodową wiodącą na parking. Nim jednak zaczniesz po nich schodzić, wejdź na samą górę, by zdobyć apteczkę. (Możliwe jest wspięcie się na podest powyżej, jednak powrót stamtąd jest tak trudny, a nagroda – kolejna apteczka – chyba niewarta ryzyka.)

Schodząc drogą do podziemnego parkingu, pamiętaj, że na półpiętrach znajdują się kamery, które musisz wyeliminować, by uniknąć wykrycia.

Zatrzymaj się w wejściu na poziom parkingu i pojedynczym strzałem wyeliminuj kamerę. Skieruj się w lewo i po kilku krokach odwróć się, gdyż z szybu windy, który minąłeś, wyłoni się pojedynczy strażnik. Ogłusz go i wciąż kryjąc się w cieniach, przejdź na drugi koniec parkingu. Tu, w mrocznym zaułku po lewej stronie od zaparkowanego, a poszukiwanego, mercedesa i kamery strażniczej, znajdziesz załatwiającego się kierowcę Grinko. Chwyć go i przesłuchaj, następnie ogłusz i po własnych śladach wróć na klatkę schodową i już raz odwiedzony korytarz z dwoma strażnikami.

3.2 The Conversation

- znajdź wejście do południowego skrzydła budynku ministerstwa
- wyłącz siatkę laserową na dziedzińcu ministerstwa
- wykorzystaj mikrofon laserowy, by podsłuchać rozmowę Grinko i Masse

Tym razem w korytarzu znajdować się będzie tylko jeden strażnik. Ogłusz go i ukryj w cieniu na podeście klatki schodowej, następnie wróć na korytarz i skieruj się do drzwi na jego końcu, po prawej. (26) Otwórz je i nim wejdziesz do pokoju, wyeliminuj kamerę zawieszoną dokładnie nad drzwiami. Następnie użyj komputerów i wytrychami otwórz drzwi po drugiej stronie gabinetu. Wyjdź na balkon nad centralnym dziedzińcem.

Po chwili na tym samym piętrze, po lewej stronie, otworzy się okno. Wejdź na poręcz balkonu i wykorzystując rynnę na ścianie, przesuń się do otwartego okna. (27) Wśliźnij się do środka, by znaleźć się w południowym skrzydle budynku, w kuchni.

Pracuje w niej dwóch kucharzy. Najprostszym sposobem minięcia ich jest wrzucenie podniesionej butelki do chłodni po lewej stronie i w czasie, gdy będą badać źródło hałasu, opuszczenie kuchni. Na zewnątrz błyskawicznie ustaw się naprzeciw włącznika światła i czekaj na strażnika, który pierwsze kroki skieruje w to właśnie miejsce. (28) Ogłusz go i umieść w najciemniejszym kącie sali, następnie wejdź do głównego holu południowego skrzydła.

Zejdź po schodach, ogłusz ochroniarza i ułóż go w jakimś mrocznym zakątku piętra. Następnie ostrożnie i powoli zejdź po schodach po lewej, i wsuń w bezpieczny cień pod nimi. Następnie bezszelestnie zbliż się do pierwszego ze strażników – tego stojącego w pobliżu biurka z komputerem, ogłusz go (29) i wynieś w przyległy korytarz – ten sam, w którym znajdują się drzwi z czytnikiem tęczówki.

Wróć do sali i ponownie, bezszelestnie zbliż do drugiego strażnika. Ogłusz go i odholuj w cień. Użyj komputera, ustaw gdzieś w cieniu, zapisz stan gry i zaczekaj na niezbędnego do otwarcia drzwi pułkownika.

- użyj mikrofon laserowy na szklanej ścianie drzwi windy, w której rozmawiać będą Grinko i Masse

Pułkownik pojawi się po kilku chwilach i siądzie przy komputerze. Zbliż się do niego od tyłu i pochwyć go (nie ogłuszaj!). Zaciągnij do czytnika i wymuś współpracę w otwarciu ich. (30) Zaraz po tym ogłusz go i ułóż przy wcześniejszych ofiarach. Wyeliminuj kamerę w przedsionku wiodącym na dziedziniec, przygotuj mikrofon laserowy i wyjdź na zewnątrz.

Biegnij w lewo, w głęboki cień i użyj mikrofonu na drzwiach windy. Mierz w nią dopóki rozmawiający nie opuszczą jej. (31)

3.3 Nikoladze's Computer

- znajdź wejście do południowego skrzydła budynku ministerstwa
- użyj osobistego komputera Nikoladze

Twoim kolejnym celem jest otwarte okno na pierwszym piętrze przeciwległego skrzydła budynku. (32) Problem stanowić może trzech strażników patrolujących dziedziniec, jednak przy odro-





binie wyczucia czasu i wyeliminowaniu kilku lamp, dotarcie do niej bez krwawych śladów nie jest trudne. Wespnij się po winorośli pod oknem i wśliźnij w jasno oświetlony korytarz północnego skrzydła budynku.

Natychmiast po wylądowaniu na podłodze skieruj się do drzwi schowka po drugiej stronie, po lewej stronie od windy i ukryj się w nim. Podjęte środki bezpieczeństwa okażą się bezcenne już w chwilę potem - z windy wyjdzie dwóch żołnierzy uzbrojonych w kałasznikowy. W chwili gdy ustawią się po prawej stronie korytarza (pomocny przy ich podglądaniu jest optic cable) przemknij do windy i jedź nią w górę.

Jeszcze w windzie przygotuj disposible lockpick i natychmiast po otwarciu drzwi przyklejony do ściany po lewej zbliż się do pierwszych drzwi. Otwórz drzwi rozsadzając zamek i wśliźnij się do gabinetu za nimi. Zgaś światło na wypadek, gdyby strażnik patrolujący korytarz usłyszał przejawy niezwykłej aktywności, użyj komputera i wykorzystuj biurko, wśliźnij się w otwarty kanał wentylacyjny. (33)

Przejdź nim i zeskocz w korytarz na jego końcu. Wyeliminuj kamerę na jego końcu, na wprost drzwi wejściowych i przejdź do pierwszych drzwi po lewej. Zbierz ze ściany apteczkę i wejdź po drabince na dach.

Zbliż się do krawędzi dachu i odszukaj kominek wentylacji. Zaczep linkę i zsuń się po ścianie budynku w miejsce, w którym za oknem ujrzysz gabinet Nikoladze. (34) Niestety tu również znajduje się twoja pierwsza ofiara. Dużo, dużo łatwiej bowiem jest go zabić pojedynczym strzałem w głowę, niż ogłuszyć po wcześniejszym zaalarmowaniu go brzękiem rozbijanego szkła. Tak czy inaczej po wyeliminowaniu strażnika użyj komputera na wprost drzwi. W trakcie przesyłania danych rozlegnie się alarm. Ukryj się, zawisając za oknem, dzięki czemu unikniesz walki z trzema żołnierzami, którzy pojawią się w gabinecie. Następnie po tym, jak ostatni z nich opuści gabinet, wróć do komputera Nikoladze i użyj go, by dokończyć transferu.

Od tej chwili kluczem jest nie tyle pozostawanie niezauważonym, co szybkie przedostanie się w miejsce zakończenia misji - do ciężarówki w podziemnym korytarzu. Opuść gabinet Nikoladze biegiem, kierując się wprost do otwartych drzwi po lewej. Zejdź po schodach, następnie zeskocz w szyb windy. Bezpieczny od ewentualnego ostrzału zsuń się na sam dół szybu i już na poziomie parkingu - znajdź mikrobus Wilkesa Juniora.

4. Platforma wiertnicza GNO Morze Kaspijskie

Interwencja NATO i Stanów Zjednoczonych wyparła większość wojsk gruzińskich z Azerbejdżanu. Pozostało jednak wciąż kilka dobrze ukrytych komórek. Jedna z nich, broniąca się na platformie wiertniczej na Morzu Kaspijskim, wymienia dane z Pałacem Prezydenckim w Gruzji poprzez bezpieczne łącze.

4.1 Infiltration

- przedostań się na platformę wiertniczą, wykorzystując główny rurociąg
- postępuj śladem technika

Wejdź po pobliskiej drabince i przejdź w prawo po rurze. Zeskocz na drewniany chodniczek po prawej poniżej, by minąć metalowy krzyżak i zwoj drutu kolczastego blokujący drogę. Wespnij się z powrotem na rurę i idź po niej do miejsca, w którym drogę przegrodzi kontener. Zsuń się po prawej stronie rury i przesuń pod kontenerem. (35)

Następną przeszkodę pokonasz, wykorzystując biegnący skośnie kabel łączący dwie platformy. (36) W trakcie zsuwania się po nim główny rurociąg eksploduje, co - nieco paradoksalnie - ułatwi ci wykonanie zadania. Przejdź pod rurą i wespnij po tyczce. Zeskocz na rurę i wejdź w otwór zniszczonego rurociągu. Idź nim aż do platformy.

4.2 The Mercenary

- unikaj dostrzeżenia przez technika i jego eskortę do czasu użycia klucza dekodującego; ujawnienie własnej obecności oznacza automatyczny koniec misji

Wejdź po drabince i otwórz klapę. Unikaj przypadkowego dostrzeżenia cię przez technika i jego eskortę i wejdź po drabince. Na górze wejdź na urządzenie techniczne i spójrz w górę, w stronę sypiących się iskier. Ujrzysz biegnącą poziomo rurę. (37) Pochwyć ją, podkul nogi i przesuń nad chodniczek, którym przechodził technik. Patrolowany jest on cyklicznie przez pojedynczego żołnierza. Zajmij pozycję dokładnie nad nim i ogłusz go, zeskakując mu na głowę.

Skieruj się w lewo, w stronę schodków wiodących na wyższy poziom platformy. Odczekaj chwilę, by technik i jego eskorta mogła bezpiecznie zniknąć w przejściu po lewej - idź jego śladem. (38) Obszar ten niestety patrolowany jest przez pojedynczego żołnierza. Co jednak zaskakujące, możliwe jest ogłuszenie go w najprymitywniejszy sposób - biegnąc za nim tuż po tym, jak skryje się w przejściu, z którego skorzystał wcześniej technik i uderzając go w chwili, gdy odwróci się w twoim kierunku.

Pozostaw ciało w miejscu, w którym upadło i idź dalej śladem technika. Na drodze do niego stać będzie dwóch kolejnych strażników. W tym przypadku minięcie ich wymagać będzie odkręcenia zaworu mijanego po drodze zbiornika i przemknięcie po drugiej stronie maszynerii w chwili, kiedy badać będą skutki twojego sabotażu. (39) Niestety problem ich pojawi się już w chwilę później, więc niezbędne może okazać się permanentne ich wyeliminowanie.





Wejdź do pomieszczenia pilnowanego jeszcze przed chwilą przez strażników i ukryj się w cieniu pomiędzy ścianą a urządzeniem kuchennym naprzeciw wejścia. **(40)** Technik i jego eskorta minie cię zmierzając w stronę zamkniętych drzwi. Nie dane ci będzie skorzystać z tego samego wejścia, więc opuść pomieszczenie (w przyległej kuchni znajdziesz apteczkę) i skieruj w lewo. Sypiące się szkło wskaże ci drogę - wskocz na maszynerię po prawej i chwyć poziomej rury. Podkul nogi i przejdź przez rozbite okienko. **(41)**

4.3 The Briefcase

Zeskocz na podłogę i ogłusz niszczącego komputery żołnierza. Pozbieraj apteczki i amunicję i opuść to pomieszczenie. Wejdź po schodach i ignorując nawoływania żołnierza, który cię dostrzeże, biegnij przejściem naprzeciw. **(42)** Skieruj się w prawo i zejdź bezszelestnie po schodkach. Ogłusz lub zastrzel żołnierza na dole i skieruj do drzwi pomieszczenia po lewej. Tu od razu skręć w prawo i zbliż do drzwi po drugiej stronie krótkiego korytarzyka. Otwórz je wytrychami i wyjdź na zewnątrz.

W oddali powinieneś ujrzeć technika z walizką. Biegnij za nim po schodach, następnie chodniczkach platformy. Na dole ogłusz go i weź walizkę.

5. CIA Headquarters

- znajdź wtyczkę w CIA

W kilka godzin po ataku na platformę wiertniczą gruziński prezydent Nikoladze zaatakował cele wojskowe Stanów Zjednoczonych za pomocą fali zdalnych ataków terrorystycznych. Jedynym śladem wiodącym do Nikoladze jest wtyczka w Centralnej Agencji Wywiadowczej.

5.1 Infiltration

- użyj centralnego serwera CIA, by zidentyfikować i odnaleźć źródło przecieku
- śmierć któregokolwiek pracownika agencji oznacza automatyczny koniec misji

Na początku misji otrzymasz informację, że Third Echelon chwilowo wyłączył wiatrak głównego systemu wentylacyjnego. Masz 70 sekund, nim zostanie ponownie uruchomiony.

Nie spiesz się jednak - 70 sekund to dużo czasu. Ty zaś nie możesz pozwolić sobie na luksus strzelania do ludzi. Przejdź i korzystaj z ciemności panującej na dziedzińcu na drugą stronę drogi wiodącej do głównego wejścia. Na dziedzińcu znajduje się dwóch strażników, jednak przy odpowiednim wyczuciu tempa nie jest to trudne. Następnie zbliż się do ogrodzenia generatorów prądu przy budynku i zacznij wspinać się po siatce w miejscu, w którym brakuje drutu kolczastego. **(43)** Zeskocz wewnątrz ogrodzenia i zbliż się do ściany pod wylotem wentylacyjnym. Wykonaj wall jump, odbijając się od występu pośrodku i podciągnij, by stanąć w korytarzu wentylatora. Przesuń jeden z paneli, by otworzyć sobie drogę do wnętrza budynku.

5.2 Central Server

Znajdziesz się w pomieszczeniu odwiedzanym cyklicznie przez pojedynczego strażnika. Zaczekaj, by opuścił salę, zejdź i wejdź po kracie dzielącej ją w miejscu, w którym możliwe będzie przejście górą na drugą stronę. Tu zaczekaj na strażnika i kiedy ten pojawi się pod tobą - zeskocz na niego. **(44)** Ukryj go w cieniu korytarza, z którego wyszedł (po lewej), sam zaś ruszaj w prawo.

Po kilku krokach znajdziesz się w długim korytarzu monitorowanym przez kamerę strażniczą. Wykorzystuj plamy cienia i ograniczone pole widzenia kamery i skokami (ściślej: biegiem w pozycji kucznej) pokonuj dystans dzielący cię od aktualnego celu - wnęki ze schodami na końcu korytarza po prawej. **(45)**

Na górze schodów znajduje się strażnik. Wspinaj się po nich bezszelestnie i ukryty w cieniu drugiego podestu zaczekaj, aż się odwróci. Wówczas, najciszej jak potrafisz, podejdź do niego i ogłusz go. Odholuj go w cień pod schodami i zejdź po tych po drugiej stronie.

Znajdziesz się w korytarzu równoległym do tego, który właśnie pokonałeś. Nie kieruj się jednak w stronę obecnej po przeciwnej jego stronie kamery. Zamiast tego wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Użyj komputera i zbierz przedmioty leżące na stole. Następnie zbliż się do drzwi po przeciwnej stronie (pamiętaj, by pozostawać w mroku) i kiedy strażnik znajdujący się w oszklonej wartowni po drugiej stronie ruszy w lewo - prześlizgnij się przez bramkę po prawej stronie korytarza.

Bezszelestnie wejdź do sali z windą i pilnującym jej strażnikiem. Przedostań się, trzymając się prawej ściany, w jej pobliże i wykorzystując leżące tu i ówdzie puszki odciągnij go od windy. Następnie albo go ogłusz, albo - licząc na łut szczęścia - użyj windy i kiedy jej drzwi otworzą się - wśliźnij się do jej wnętrza.

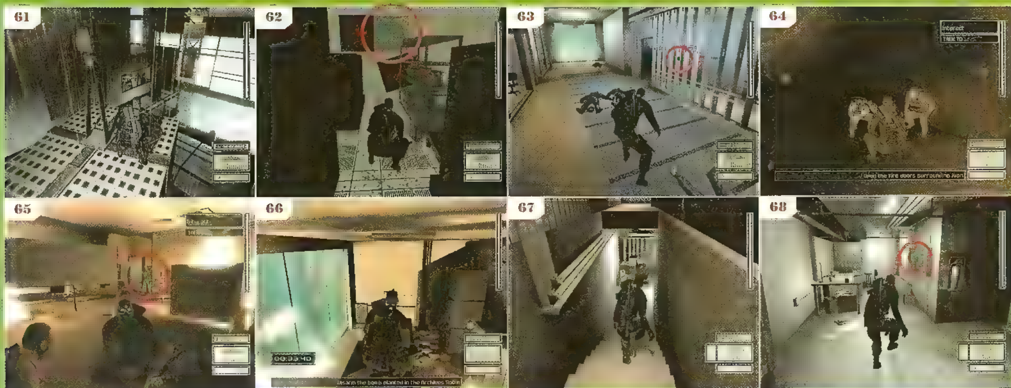
- zdobądź SC-20K z magazynu za pomieszczeniem generatora awaryjnego

Zatrzymaj się w cieniu przed parą położonych naprzeciw siebie drzwi i zaczekaj, aż pracownik przejdzie do pokoju po lewej. Wśliźnij się do gabinetu po prawej i użyj znajdującego się tu komputera, by poznać kod drzwi głównego serwera. Następnie idź do rozwidlenia korytarzy i skręć w prawo.

Bądź ostrożny - w pobliżu, tuż za rogiem, znajduje się dwóch strażników. Jeden z nich w chwilę później ruszy w twoją stronę, więc pozostawaj w całkowitym bezruchu przyklejony do ściany, w której są okna wartowni. Kiedy strażnik zniknie z pola widzenia, przejdź, poruszając się w pozycji kucznej, tuż pod oknami wartowni. **(46)**

Po kilku dalszych ostrożnych krokach znajdziesz się tuż przy następnej wartowni. W pobliżu kryje się dwóch ludzi: pierwszy w jasno oświetlonym





pomieszczeniu, drugi co trusz pojawia się przy drzwiach po prawej stronie korytarza. Przejdź na jego drugi koniec i bezpiecznie skryty w cieniu wyczekaj sposobnego momentu, by ogłuszyć tego drugiego. Przenieś go do schowka na końcu korytarza po lewej (znajdziesz tu disposible lock) i pozostaw w cieniu. Następnie zbliż się do drzwi jasnego pomieszczenia i kiedy strażnik odwróci się – wejdź do niego i ogłusz, by zdobyć kod do drzwi po przeciwnej stronie. Przenieś strażnika do znajomego magazynku, i tam pozostaw.

Wpisz znaleziony kod w konsolecie, by znaleźć się w sali obsługi technicznej. Ogłusz obydwu strażników lub przemknij, wykorzystując panujący w niej cień, do drzwi po lewej. W przyległym korytarzyku użyj komputera, by poznać kod drzwi sali generatora awaryjnego. Użyj go na pobliskiej konsolecie i wśliźnij się do zastawionego urządzeniami technicznymi pokoju. **(47)**

Kryje się w nim dwóch techników. Najprostszym sposobem ich wyeliminowania jest narobienie hałasu na dole schodów i błyskawiczne (by drugi z techników nie zdążył dobiec do włącznika alarmu) ogłuszenie w chwili, gdy zbliżą się, by zbadać jego przyczynę. Ukryj obydwu techników w cieniu u góry schodów, sam zaś przejdź po schodach po drugiej stronie sali do magazynu. Tu, na jednej z półek, znajdziesz poszukiwany karabin – SC-20K. **(48)** Pamiętaj, że choć w tej misji nie wolno ci używać ostrej amunicji, granatnik i wystrzeliwane przezeń ring airfoil projectiles, sticky shockers, a nawet sticky cameras (!) przy trafieniu w głowę są w stanie ogłuszyć z dużej odległości. Pozbieraj pozostałe przedmioty i wyjdź na korytarz.

Po kilku krokach dotrzesz do jasno oświetlonej wnęki. Ogłusz rozmawiającego przez telefon strażnika i ukryj go w cieniu. Zbierz apteczkę ze stołu i idź korytarzem.

Doprowadzi cię on w miejsce, w którym naprzeciw oszklonych drzwi po lewej (wiodą do pomieszczenia głównego serwera) znajduje się strażnik. Drugi strażnik cyklicznie odwiedza korytarz, w którym stoisz. **(49)** W sposobnej chwili, tj. tuż po odejściu strażnika z korytarza, ogłusz wykorzystując ring airfoil projectile strażnika naprzeciw drzwi i błyskawicznie, lecz bezszelestnie, przenieś go w cień korytarza. Zaraz po tym przejdź przez oszklone drzwi i otwórz drzwi po prawej, wykorzystując kod pomieszczenia głównego serwera.

Znajdziesz się na chodniczkach jednego z dwóch pomieszczeń serwera. Znajduje się tu dwóch techników, przy czym jeden z nich odwiedza salę, w której się znalazłeś. Pamiętaj o tym; zejdź i ustaw się w ciemnym narożniku pomieszczenia. Ogłusz przechodzącego, następnie przejdź do sąsiedniego pomieszczenia i ogłusz drugiego technika. Przenieś go w mrok poprzedniego pomieszczenia i użyj komputera wewnątrz filaru w jasnej sali. **(50)**

5.3 Dougherty's Computer

– użyj komputera Dougherty'ego, by prześledzić drogę przecieku

Wróć po własnych śladach do korytarza ze strażnikiem i skieruj się w lewo. (W centralnej sali znaleźć można jedynie dwóch pracowników agencji.) Miń strażnika (lub ogłusz go) i idź korytarzem aż do miejsca, w którym drogę przegrodzą ci bramki strażnicze. Tuż obok nich znajduje się otwarte okno punktu kontrolnego, w nim zaś – pojedynczy strażnik. Ogłusz go, wystrzeliwując z granatnika któryś z gadżetów i wejdź przez okno do środka. **(51)** (Przejście przez bramkę aktywuje alarm.) Przejdź przez pokój i przyległy korytarzyk, by znaleźć się w dużej sali ze schodami.

Twoim aktualnym celem jest korytarz po drugiej stronie sali. **(52)** Pamiętaj o obecności kamer strażniczych pod sufitem i przedostań się doń, obchodząc salę z prawej strony, tuż przy ścianie. Ukryty w cieniu zaczekaj, aż strażnik opuści korytarz – i przemknij za jego plecami. W identyczny sposób pokonaj kolejną przeszkodę – technika ukrytego w pomieszczeniu za załomem korytarza, by znaleźć się na schodkach prowadzących w dół – do małej, jasno oświetlonej i strzeżonej przez kamerę salki. Wyeliminuj światło, by pogrążyć pokój w ciemności i użyj kodu door override code na konsolecie, aby przejść do sali testów uzbrojenia.

Zwiedzanie tego departamentu agencji rozpocznij od wyeliminowania większości lamp i ogłuszenia strażnika, który wyjdzie ze stróżówki, by sprawdzić przyczynę tych nagłych, niespodziewanych awarii. **(53)** Przejdź przez drzwi obok stróżówki i miń automatyczne działko obronne (użyj komputera obok, by dowiedzieć się więcej o tym wynalazku). Otwórz wytrychami drzwi i przejdź do pobliskiej windy.

Znajdziesz się w pomieszczeniu z aparaturą do obróbki dźwięku i trójką agentów przesłuchujących nagranie Nikoladze. Kryjąc się w cieniach panujących pod ścianami, przejdź przyklejony do ściany po prawej i wykorzystując osłonę biurek, do przyległej sali. Tu, znajdź dogodne miejsce i ogłusz patrolującego ten obszar strażnika. **(54)** Po ułożeniu go w cieniu wejdź do gabinetu po lewej (nr 508) i użyj komputera Dougherty'ego, by dowiedzieć się, że monitorowany jest z budynku korporacji Kalinatek.

– uprowadź Mitchella Dougherty'ego

Uprowadzenie Mitchella Dougherty'ego nie będzie proste. Pomoże ci w tym jego nawyk – palenie papierosów, i fakt, że w tym celu udaje się na zewnętrzny taras. Odszukanie go jest proste – idź korytarzem w kierunku siedzącego strażnika i kamery ponad nim. Wyeliminuj światło i ogłusz strażnika, który wstanie, by sprawdzić przyczynę awarii. Następnie poczekaj na Dougherty'ego i kryjąc się w cieniach idź za nim. Miń kolejną stróżówkę (strażnicy nie powinni cię zauważyć; **55**) i natychmiast po tym, jak Dougherty otworzy drzwi na końcu korytarza, wyjdź na zewnątrz. Skieruj się w prawo (po lewej znajduje się UFO Sightings Office, w komputerze w nim zaś – zakodowana wiadomość do Foxa Mouldera z FBI) – do palarni. Ogłusz go lub pochwyć kiedy tylko strażnik na zewnątrz zniknie z pola widzenia i opuść budynek agencji. **(56)**

– ogłusz oficera CIA rozmawiającego z Wilkesem

Przejdź za załom budynku i zejdź po schodkach na chodniczki poniżej, wprost do kolejnych drzwi. Ogłusz Dougherty'ego, jeśli dotąd tego nie uczyniłeś, ułóż pod drzwiami i wejdź do środka. Bezszelestnie zejdź po schodach, ukryj się w cieniu tuż obok i... narób hałasu, by sprowokować znajdujących się w pokoju obok strażników. **(57)** Ogłusz obydwu i biegnij do pomieszczenia, w którym kryje się samotny technik. Podnieś znajdujący się na półce sticky shocker (przyda się już moment) i opuść pomieszczenie, wychodząc na zewnątrz.

Zejdź po schodkach i drabince, i zbliż się do ciężarówki, przy której stoi Wilkes i jego pomocnik oraz „przesłuchujący" ich strażnik **(58)**. Ogłusz oficera i idź za narożnik budynku, w kierunku schodów (tylko tą drogą możesz przenieść nieprzytomnego Dougherty'ego). Ten rejon odwiedzany jest przez ostatniego w tym zadaniu strażnika. Ogłusz go w dowolny sposób, wróć po nieprzytomnego Dougherty'ego i podnieś go do furgonetki (zrzuć go przy Wilkesie, by zakończyć zadanie).

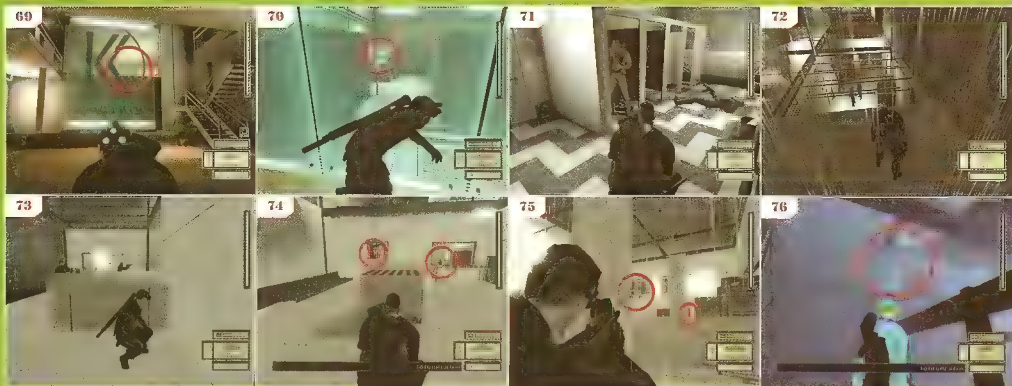
6. Kalinatek

Rosyjscy najemnicy rozpoczęli niszczenie dowodów działań Gruzji w Kalinateku. Przed jej dekonspiracją w sieci, Grimsdottir odkryła, że w budynku kryje się technik, „Ivan". Ivan ma klucz dekodujący, który mógłby pomóc odnaleźć Nikoladze.

– znajdź sposób dostania się do budynku Kalinateku
– użyj systemu przeciwpożarowego Kalinateku, by otworzyć drzwi, za którymi kryje się Ivan
– znajdź Ivana, nim dotrą do niego mafiosi

6.1 Infiltrate

Infiltrowanie budynku Kalinateku, a jeszcze wcześniej piętrowego parkingu, jest bardzo trudne, jeśli założyłeś nikogo nie zabijać. Ogłuszanie par, a czasem nawet trójek uzbrojonych w kałasznikowy i bardzo spostrzegawczych mafiosów wymagać będzie setek prób i quickloadów. Stąd też odejście w tej misji od „ogłusz" i przejście do „zabij".



Porozmawiaj z Wilkesem stojącym za kratą i natychmiast po tym, jak się oddali, ukryj się w jakimś mrocznym miejscu. Na piętrze pojawi się dwóch pierwszych mafiosów. (59) Możesz próbować zwodzić ich rozrzuconymi tu i ówdzie puszkami po coli, jednak najprostszym (niestety) sposobem jest zastrzelenie ich. Niezależnie od sposobu, w jaki wyeliminujesz przeciwników, przejdź na schody obok wartowni. Wyeliminuj wszystkie światła na klatce schodowej i przygotuj się na odparcie trzech (!) kolejnych mafiosów. (60)

Wejdź na parking i znajdź stojącą za jasną furgonetką skrzynię. Celem będzie metalowy blok zawieszony na dźwigu za oknem. Nie próbuj doń skakać - po prostu biegnij w jej kierunku. Stojąc na skrzyni, odwróć się w stronę bazy dźwigu i podskocz, by chwycić biegnącą w jej kierunku linę. (61) Przesuwaj się ku niej, następnie przeskocz na pobliski dach i znajdź kominek wentylacji. Przypnij się do niego i zsuń, by stanąć ostatecznie na szklanym dachu korytarza. Niestety, nie możesz wejść do budynku przez okno - musisz rozbić szklany dach i zeskoczyć w korytarz.

Natychmiast po wylądowaniu przygotuj broń i użyj jej (zabijając lub ogłuszając patrolującego strażnika). Znajdziesz przy nim kod do drzwi, który wpiszesz w konsolecie po prawej od wejścia do budynku. (Nie próbuj przechodzić przez wykrywacz metalu.) Zbierz przedmioty znajdujące się w biurze (możesz też zagrać w minikoszykówkę) i opuść pomieszczenie, wychodząc drzwiami po przeciwnej stronie. Znajdziesz się w wąskim, mrocznym magazynie. Nie próbuj otwierać drzwi - tuż przy nich czai się dwóch strażników. Zamiast tego wejdź w otwarty szyb wentylacyjny (62) i idź nim do samego końca, do pokoju z akwarium.

Przygotuj broń i przejdź do oszklonych drzwi wejściowych. Wyeliminuj wszystkich trzech mafiosów (śmierć za śmierć) i wejdź w opustoszały już korytarz. W połowie drogi ku wyjściu natkniesz się na minę ścienną, uzbrojoną chwilę wcześniej przez jednego z mafiosów. (63) Rozbroisz ją (i wszystkie następne), zbliżając się do niej ostrożnie z boku i używając jej w chwili, gdy lampka zapali się na zielono. Po jej rozbrojeniu idź do windy na końcu korytarza.

6.2 Fire Doors

Opuść windę i ustaw się w cieniu. W chwilę potem w pobliskim pomieszczeniu zapali się światło i usłyszysz strzały bandytów niszczących komputery korporacji. Przemknij, wciąż kryjąc się w mroku, korytarzem obok zniszczonej sali do trawionego pożarem biura, w którym na śmierć czeka dwóch techników. (64) Rozbrój obie terroryzujące ich miny ścienne i porozmawiaj z nimi.

- rozbrój bombę w archiwum

Wyeliminuj obydwu mafiosów na zewnątrz, by zdobyć kod do archiwum. (65) Następnie skieruj się w lewo, by po rozbrojeniu kolejnej miny trafić do archiwum. Wpisz znaleziony kod i przejdź do płonącego korytarza. Stąd biegnij w prawo, przez najeżone minami biura (nie obawiaj się - eksplodują długo po tym, jak je uaktywnisz) - wprost do drzwi archiwum. Otwórz je wytrychami i wejdź do środka. Przejdź po kontenerze i użyj bomby zawieszonej na ścianie. (66)

- przywróć zasilanie kurtyn pożarowych poprzez użycie włącznika w pomieszczeniu pod sceną

Wróć na korytarz i skieruj się w lewo. Wyeliminuj obydwu kryjących się w sali strażników i ułóż ich w cieniu szklanej loży lub pomiędzy fotelami. Następnie zejdź po schodach za sceną i przygotuj się na konfrontację kolejnych dwóch mafiosów. (Najłatwiej wyeliminujesz ich w cieniu sali widowni.) Ogłusz ich i ukryj, następnie przejdź w miejsce, z którego wyszli. (67)

Na dole, w pomieszczeniu pod sceną, kryje się jeszcze jeden uzbrojony napastnik. Wyeliminuj go w dowolny sposób i użyj przełącznika, przywracając tym samym zasilanie drzwi pożarowych. (68) Zbierz użyteczne przedmioty i wróć na widownię. Tu, w loży pojawił się kolejny strażnik. Dysponuje on ważnym kodem, więc niezbędne jest ogłuszenie lub zabicie go. Po poznaniu kodu zbliż się do drzwi z konsoletą (po prawej stronie, patrząc od strony sceny) i otwórz je.

Wejdź po schodach po prawej i ukryj się w cieniu w narożniku przy fotelach. Wyeliminuj obydwu mafiosów (płyta z logo Kalinateku jest pancerna) (69) i wejdź w jasno oświetlony korytarz. W biurze po lewej znajdziesz umierającego pracownika korporacji, następnie wyeliminuj lampki sufitowe w korytarzu z łazienką. Ogłusz patrolującego strażnika i zbierz apteczki z łazienki. Następnie idź korytarzem do drzwi Server Room (mafioso nie zauważy cię) i wejdź do środka niebieskiego pomieszczenia. (70) Ogłusz majstrującego przy komputerze wroga i użyj komputera, by otworzyć drzwi pożarowe.

6.3 Ivan

- zdobądź kod Ivana, pozostaw Ivana FBI

Idź po schodach do baru i ukryj się w cieniu przy kontuarze. Po chwili w pomieszczeniu pojawi się dwóch bandytów, którzy włączą światło. Kiedy jeden z nich wyjdzie do łazienki, wyeliminuj drugiego i udaj się w ślad za pierwszym. Ogłusz go i wejdź w otwarty kanał wentylacyjny.

Doprowadzi cię on wprost do Ivana i mafiosa, który znalazł go przed tobą. (71) Zabij go lub ogłusz, następnie pomów z Ivanem.

6.4 Firefight to the Finish

- przedostań się do ospreya na dachu

Ostatni fragment zadania - bezsprzecznie najsłabszy w całej grze - polega na tym, by przebić się do ospreya na dachu budynku. Nie będzie to łatwe, nawet przy założeniu, że wolno ci zabijać napotykanych wrogów.

Przejdź do windy i wjedź nią na pozostające w budowie piętro budynku. Na zewnątrz, w pomieszczeniu po lewej - w głębi znajduje się dwóch mafiosów. (72) Wyeliminuj ich i miń kolejne pomieszczenia (w sali obok, przy drabinkach znajdziesz apteczkę), by dotrzeć do dużej sali z kolejną parą bandytów. (73) Usuń ich z drogi i podejdź do drzwi przyległej sali. Wyeliminuj w niej światła i przygotuj się na walkę z trzema poukrywanymi w sali obok bandytami. Pierwszy kryje się za ciągnikiem widłowym po lewej, drugi - pryzmą drewna po prawej, trzeci wreszcie - na podeście z drabinką. (74) (W salce pod podestem znajdziesz dwie apteczki.)

W kolejnej sali, przyległej do niebieskiego i dobrze oświetlonego korytarza kryje się trzech kolejnych bandytów. Co zaskakujące, są w stanie cię zauważyć nawet mimo „wygaszenia" świateł w korytarzu, na domiar złego zaś, używają granatów. Pierwszym celem powinien być ten w oknie powyżej. Następnych dwóch kryje się za skrzyniami na wprost i po lewej. (75)

Po kilku dalszych krokach natrafisz na jasno oświetlony korytarz z trzema kolejnymi mafioso. Przed walką zniszcz żarówkę oświetlającą salę i ukryj się w narożniku pomieszczenia. Po wyeliminowaniu całej trójki (możesz próbować obejść ich wykorzystując salę po prawej, znajdziesz w niej dodatkową amunicję do karabinu) przejdź do przyległego pomieszczenia po lewej, z miną na centralnym filarze. Miń pomieszczenie i wyeliminuj strażnika, który przemierza cyklicznie cały obszar. Wejdź do budynku po prawej i wejdź po oświetlonych na czerwono schodach. Na zewnątrz znajduje się kolejnych dwóch strażników - jeden na platformie po lewej, drugi - poniżej, wprost na drodze do ostatniej planszy tej misji. Usuń ich i przejdź w miejsce, w którym ujrzysz ostrzeliwującego się Wilkesa.

Zeskocz i znajdź dogodne miejsce, by wyeliminować bandytów ostrzeliwujących ospreya. (76) Po drabinkach wejdź na górę i przeskocz na platformę z pojazdem.

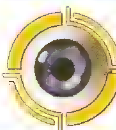
CDN.



Arx Fatalis

Uratuj świat pogrążony w mroku...

Producent: **JoWoods**
Dystrybutor: **Lemon Interactive**
Gatunek: **RPG**
Wymagania: **PIII500 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **nie**



RZUT OKIEM

Witajcie ponownie w mrocznym świecie Arx Fatalis! Jeśli miesiąc temu zasmakowaliście w upiornym klimacie gry i daliście się ponieść intrygującej fabule – teraz będzie jeszcze straszniej i nie mniej ciekawie! Bóg Zła, Akbaa, jest już bliski narodzenia się w Arx, czemu nasz dzielny bohater będzie próbował zabiec! W tym celu odszukamy magiczne pierścienie Zohark i Krahoz, samodzielnie wykujemy najpotężniejszą broń w krainie i odszukamy olbrzymiego smoka. Nim ruszymy w podróż, jedna istotna uwaga – gra jest przeznaczona wyłącznie dla osób o silnych nerwach, a ze względu na dużą dawkę brutalności nie powinny grać w nią osoby nieletnie! Trzeba lepszej rekomendacji, by po nią sięgnąć? ;-)

MAPY



1. Opuszczone jaskinie
(poziom 4)

Zaczynamy w centrum mapy **(1 – mapa 4)**, skąd prowadzą dwie główne drogi: na zachód i wschód. Najpierw proponuję wybrać tę pierwszą i zbadać okoliczne jaskinie. W sali nieopodal (wejście znajduje się od północy) natrafimy na kolejny teleporter **(2 – mapa 4)**, który aktywujemy za pomocą czaru aktywacji portalu (runy: Mega Spacium). W północno-zachodniej części **(3 – mapa 4)** i nieopodal na południu **(4 – mapa 4)**, ze ściany wystaje bryłka złota, którą możemy wydobyć kilofem **(rys. 1)**. Tuż poniżej **(5 – mapa 4)** natrafimy na zwłoki jednego z poszukiwaczy skarbów, a po zniszczeniu mieczem drzwi będziemy mogli wejść do komnaty. Znajdziemy w niej **(6 – mapa 4)** maszynę do destylacji magicznych eliksirów i księgę dotyczącą lorda Inuta, który stał się kurołakiem (takie coś jak wilkołak - tylko, że zamiast w wilka człowiek przemienia się w kurczaka - to musi być straszne). ;-) Jedną ze skrzyń otworzymy za pomocą szmaragdu i tym samym przystępimy do poszukiwania skarbu Oliviera **(rys. 2)**. Z jego odnalezieniem wiąże się olbrzymia



2. Obóz rebeliantów
(poziom 4)

Tym razem podążamy na wschód. W jeziorze odnajdziemy skałę Amikara **(9 – mapa 4)** i szkielet jakiegoś nieostrożnego rybaka, natomiast na brzegu oczekuje nas kobieta **(rys. 3)**, którą uratowaliśmy ze świątyni Akbaa **(10 – mapa 4)**. Zechce nam ona pomóc dotrzeć do obozu rebeliantów i zrobi to skutecznie, albowiem już za chwilę nas tam zaniosą. ;-) Obudzimy się w kwaterze Alii **(11 – mapa 4)**, w centrum obozu rebeliantów. Sytuacja jest prosta - dostaniemy Krahoz, pod warunkiem że





ilość kłopotów i biegania po poszczególnych poziomach kopalń. Nagrodą jest wyłącznie przeciętny pierścień, dlatego sądzę, że szkoda na to zadanie energii. W sali z prawej strony **(7 – mapa 4)** znajduje się pusta skrzynia będąca pułapką zastawioną przez gobliny. I to będzie najgłupsza i zarazem ostatnia rzecz, jaką te nędzne istoty zrobią w życiu. ;-) Na koniec z jaskini na południu **(8 – mapa 4)** możecie zabrać skórzaną zbroję, złoto i miecz, aby następnie powrócić do miejsca startu **(1 – mapa 4)**.

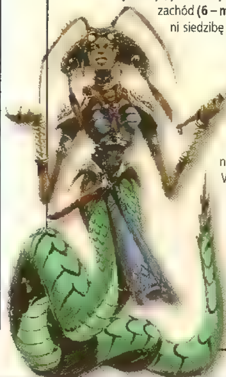

2

w zamian dostarczymy inny magiczny artefakt - tarczę starszych, która znajduje się w jednej z krypt. Zdaje się, że nie mamy większego wyboru. Przed wyruszeniem na poszukiwania tarczy warto troszkę pomyszkować w obozie. Z pokoju Alii możemy zabrać pergaminy z zaklęciami, złoto, skórzaną zbroję skradania i kilka książek. W namiocie znajdującym się na wschodzie **(12 – mapa 4)** odnajdziemy miecz i tarczę, a zeskakując z rusztowania - szkielet z przydatnymi przedmiotami. W zachodniej części obozu znajduje się stołówka **(13 – mapa 4)**, z której prowadzą trzy drogi. Pod żadnym pozorem nie idźcie do skarbca **(14 – mapa 4)**, albowiem strażnicy zaatakują was bez ostrzeżenia i każdy rebeliant znajdujący się w obozie będzie chciał was zabić! Możecie udać się do zbrojowni **(15 – mapa 4)**, by sprzedać nieprzydatne przedmioty - i wreszcie na południe (16 – **mapa 4**) i opuścić obóz. W tym celu należy otworzyć ukryte drzwi kluczem otrzymanym od Alii **(rys. 4)**. Nim wyruszymy po tarczę, proponuję udać się na południowy wschód i zejść schodami na niższy poziom jaskiń.

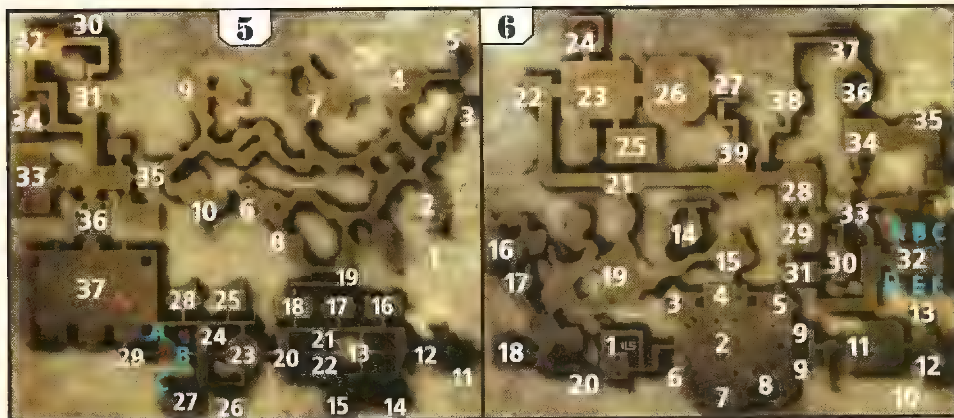
3. Jaskinie trolli i goblinów

(poziom 5)

Znajdujemy się w wąskim korytarzu na południowym wchodzie **(1 – mapa 5)**. Podążamy na północ **(2 – mapa 5)** i wchodzimy do jaskiń zamieszkanych przez trolle. Ponieważ w plecaku mamy amulet od Geru, będą traktować nas jako przyjaciela, co pozwoli nam uniknąć walki. W szkielet wbity jest znakomity miecz, który warto sobie przywłaszczyć. Dalej na północy **(3 – mapa 5)** odnajdziemy wymagający aktywacji teleport, którym - gdy skończymy zwiedzać jaskinię - będziemy mogli przenieść się do miasta ludzi. Po odbiciu na północny zachód wejdziemy do sali **(4 – mapa 5)**, w której cztery gobliny walczą z trollem **(rys. 5)**. Wynik tej potyczki jest dość oczywisty - poczekajcie chwilę, by następnie przeszukać zwłoki szalonych goblinów. I jeszcze jedna rada - nie mieszajcie się w walkę, albowiem łatwo przez przypadek zranić trolla, ściągając sobie na głowę niemałe kłopoty. ;-) Na północy **(5 – mapa 5)** znajduje się ukryte wejście do obozu rebeliantów (trzeba otworzyć je kluczem - zamek znajduje się na ścianie z lewej strony), jednak my odbijemy na południowy zachód **(6 – mapa 5)**. W niedużej jaskini siedzibę ma klan goblinów ziemi, którzy zlecą nam zadanie - zamordować ich pobratymców, wodnych goblinów, których siedziba znajduje się nieopodal, na północy **(7 – mapa 5)**. Wodne gobliny nie pozostaną dłużne i poproszą nas o zabicie klanu goblinów ziemi, ofiarując jako zapłatę magiczny naszyjnik. Wybór należy do was - ja zdecydowałem się zabić wodne gobliny (pamiętajcie, że jest ich trzech!) i zabrałem ze skrzyni obiecany naszyjnik (nic wartościowego). Jako nagrodę gobliny ziemi wskażą wam miejsce, w którym znajduje się skarb. Na koniec za pomocą kilofa wydobądźcie kawałek złota ze skały **(8 – mapa 5)** i podążajcie na północny zachód – tam, w olbrzymiej jaskini, znajduje się sklep bliźniaczych kupców **(9 – mapa 5)**. Bracia mają kilka cennych rzeczy, z których najistotniejsze są runy: Tera i Movis - nigdzie indziej ich nie zdobędziemy! Od tej pory możemy rzucać zaklęcia, m.in. szybkość, lewitacja i paraliż! Na południu **(10 – mapa 5)** znajduje się zejście na 6 poziom, jednak my wrócimy na poziom 1, do miasta ludzi i po otrzymaniu klucza od dowódcy straży Carla (patroluje okolice) **(11 – mapa 1; rys. 6)** będziemy mogli otworzyć zejście do krypty **(14 – mapa 1)** (zamek z lewej strony). Wcześniej upewnijcie się, że macie w plecaku kilof i zapas drewnianych kołków (przynajmniej 10, można je kupić m.in. u bliźniaczych kupców) - za chwilę będą nam bardzo potrzebne!




5
6



4. Krypta I
(poziom 4)

Znajdujemy się w mrocznej sali na południowym wschodzie **(18 – mapa 4)** - w najbliższym czasie nie zagraża nam żadne niebezpieczeństwo (nie licząc szczurów), więc nie dajcie się wystraszyć mrocznemu klimatowi krypty. W sali na północy **(19 – mapa 4)** znajduje się kilka zamurowanych grobów **(rys. 7)**, które z łatwością możemy rozbić kilofem (uderzając w płytę z inskrypcją). W ten sposób zdobędziemy złotą bransoletę, klucz do skrzyni w pokoju Felana Orbiplanaxa (w sali tronowej

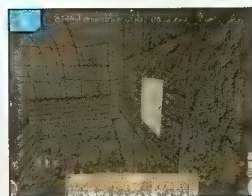


w zamku **[6 – mapa 1]** - zawiera m.in. runę Folgora), a także będziemy mogli przełączyć pierwszą dźwignię. Teraz przestawimy drugą dźwignię, która była ukryta w południowo-wschodniej części komnaty, dzięki czemu otworzy się przejście prowadzące w prawo **(20 – mapa 4)**. W podłodze znajduje się mechanizm zamka - niestety brakuje uchwytu, którym moglibyśmy go otworzyć. Odbijamy na południowy zachód - w kolejnej z sal **(21 – mapa 4)**, oprócz wartościowych przedmiotów, natrafimy na rzeźbiony znak - koniecznie go zabierzcie, albowiem będzie potrzebny do rozwiązania głównej zagadki! W pieczarze na północy **(22 – mapa 4)** odnajdziemy znakomity miecz wampira Achanty, skalpel i drugi rzeźbiony znak. Przechodzimy do głównej komnaty na zachodzie **(23 – mapa 4)**, w centrum której znajduje się pomnik z naczyniem. Po umieszczeniu w nim krwi (albo z butelki, albo dzięki użyciu na sobie znalezionego skalpela) otworzą się wejścia do pobliskich grobowców! W tym na północy **(24 – mapa 4)** są złote przedmioty, w sali na południu **(25 – mapa 4)** - klucz pozwalający dostać się do wyjścia. W grobowcu na zachodzie **(26 – mapa 4)**, w sarkofagu zabezpieczonym pułapką znajdują się skórzane spodnie skradania i wreszcie w komnacie na południowym zachodzie **(27 – mapa 4)** – patyk, który posłuży nam jako uchwyt do dźwigni. Zawracamy na wschód **(20 – mapa 4)** i po zreperowaniu dźwigni przechodzimy do sali, w której znajduje się kura **(28 – mapa 4)**. Nie jest to jednak zwykła kwoka, ale magicznie przemieniony sam lord Inut! Po użyciu czaru ukazania iluzji będziecie mogli zobaczyć jego prawdziwą postać. Spróbujcie przywrócić mu ludzką postać, lecz nie będzie to zadanie łatwe. Najpierw należy udać się do biblioteki Chinkashh w zamku i przeczytać księgę o kurczakach. Do stworzenia magicznego eliksiru będą potrzebne: por, marchewka, flaszka z wodą i smocze jajo (te ostatnie zdobędziemy już niebawem). Po zgromadzeniu wszystkich składników należy udać się do tawerny „Pod żółtym tulipanem" (północno-wschodni narożnik pierwszego poziomu, schodziliśmy stąd do świątyni Akbaa [9 – mapa 1]), wrzucając je do kotła znajdującego się za barem (by to uczynić, trzeba zabić kelnerkę). W ten sposób otrzymamy dziwny eliksir, który użyjemy na lordzie Inucie i przywrócimy mu ludzką postać, zdobywając niebagatelną sumę 20 000 punktów doświadczenia! Jeśli porozmawiacie z nim dwukrotnie - eksploduje (!), dzięki czemu z jego zwłok zabierzecie magiczny łuk lub miecz. Jednak w tej chwili najważniejsze jest to, że koło kurczaka leży klucz, za pomocą którego otworzymy ukryte drzwi na północy **(29 – mapa 4)**, by w razie potrzeby móc szybko opuścić grobowce. W południowej części krypty znajduje się zamknięta sala **(30 – mapa 4)** - wrota do niej możemy otworzyć kluczem znalezionym wcześniej w jednym z grobowców **(25 – mapa 4)**. Po przestawieniu miecza kamiennego rycerza z lewej strony **(rys. 8)**, na korytarzu podniesie się krata, dzięki czemu będziemy mogli zejść na niższy poziom krypty **(31 – mapa 4)**.



5. Krypta II
(poziom 5)

Znajdujemy się w południowo-wschodnim narożniku mapy **(11 – mapa 5)**. W pierwszej sali **(12 – mapa 5)** na podłogowej płytce umieszczamy jakiś przedmiot (może to być nawet coś bardzo lekkiego, np. pusta butelka) i pociągamy obydwie dźwignie, dzięki czemu otworzą się drzwi. Niestety jednocześnie zostaną ożywione dwa zombi! Walka z umarlakami nie będzie zbyt trudna, jednak po ich pokonaniu koniecznie trzeba wbić im w serca drewniane kołki! Dopiero gdy będziecie mogli przeszukać ich zwłoki, będzie to dowód, iż umarlak więcej się nie podniesie. Główny korytarz **(13 – mapa 5)** zabezpieczony jest z każdej strony śmiertelnymi pułapkami (razem 4) - by je zneutralizować, połóżcie na płytce jakiś przedmiot. W jego centrum znajdują się dwie dźwignie, które otworzą wejście do pobliskich sal **(15, 17 – mapa 5)**. Najwyższy czas przeszukać grobowce. W pierwszym na południu **(14 – mapa 5)** odnajdziemy pergaminy z czarami, w drugim **(15 – mapa 5)** klucz i wartościowe przedmioty. W pierwszej sali na północy **(16 – mapa 5)** natrafimy na pergaminy z czarami i dwa klucze (jeden z nich pozwoli otworzyć zatrzaśnięte przez wiatr drzwi). W drugim **(17 – mapa 5)** znakomity miecz, eliksiry i pergaminy z czarami i wreszcie w trzecim **(18 – mapa 5)**, do którego drzwi otworzymy znalezionym wcześniej





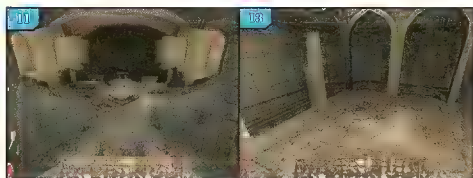


kluczem **(15 – mapa 5)** - trzeci rzeźbiony znak i złoty klucz. Dodatkowo - po przełączeniu znajdującej się z lewej strony dźwigni - otworzy się tajny korytarz pozwalający przejść do znanych już nam jaskiń zamieszkanych przez trolle **(19 – mapa 5)**. W południowej części krypty **(20 – mapa 5)** natrafimy na zwłoki łowcy zombich - Azraela Darkthorna. Jak widać, tym razem coś go „złowiło". ;-) Z notatki, jaką przy nim znajdziemy, dowiemy się, że „1-3-1 jest kluczem". Po wciśnięciu dwóch przycisków **(21, 22 – mapa 5)** znajdujących się w głównym korytarzu **(rys. 9)** szybko wbiegamy do sali na zachodzie **(23 – mapa 5)**. Po przełączeniu dźwigni w sali obok **(24 – mapa 5)** otworzą się drzwi do grobowca na północnym wschodzie **(25 – mapa 5)**. W środku musimy szybko przestawić dźwignie zgodnie ze wskazówką znalezioną na kartce, czyli najpierw pierwszą (licząc od lewej), później trzecią i znów pierwszą - otworzy się wejście do grobowca na południu **(26 – mapa 5)**, w którym natrafimy (uwaga pułapka!) na złoto, eliksir regenerujący, punkty mana i złoty pierścień. W pieczarze obok **(27 – mapa 5)**, przy zwłokach, odnajdziemy czwarty kamień z rzeźbionym znakiem. Ostatni z grobowców na północy **(28 – mapa 5)** otworzymy złotym kluczem. Aby dostać się do zejścia na niższy poziom krypty **(29 – mapa 5)**, musimy obciążyć przedmiotami trzy płytki podłogowe **(A, B, C – mapa 5)**. Schodzimy.

6. Krypta III (poziom 6)

Przebywamy we zachodniej części labiryntu **(1 – mapa 6)**. Podążamy przed siebie - szybko dojdziemy do imponującej rozmiarami sali **(rys. 11)**. Z mumią najłatwiej sobie poradzimy, rażąc ją kulą ognia - spłonie niczym świąteczna choinka. ;-) W komnacie znajduje się 9 grobowców (jednego nie uda się na razie otworzyć), w których m.in. odnajdziemy piąty kamień z rzeźbionym znakiem. W salach u góry i na północy **(3, 4, 5 – mapa 6)**, na posadzce wyżłobione są symbole - postarajcie się je zapamiętać. Dodatkowo w ostatniej z nich, znajduje się dźwignia otwierająca kraty w pobliskiej sali **(8 – mapa 6)**. W komnatach położonych u góry na południu **(6, 7, 8 – mapa 6)** również znajdują się wyżłobione symbole, a oprócz tego z jednego z grobów rozbitych kilofem **(7 – mapa 6)** będziemy mogli zabrać przeklęty miecz i ostatni z rzeźbionych kamieni. Po przełączeniu dźwigni w ostatniej sali **(8 – mapa 6)** otworzymy kratę w komnacie na północy **(5 – mapa 6)**, dzięki czemu dostaniemy się do korytarza, który przecina strumień lawy **(9 – mapa 6)**. Są trzy sposoby przedostania się na drugą stronę - zaklęcie lewitacji, przeskoczenie (stracimy dużo zdrowia) i obciążenie płytki znajdującej się za lawą (trzeba mocno rzucić jakimś przedmiotem). Na południu znajduje się zejście do niższego poziomu krypt **(10 – mapa 6)**, do którego dostęp blokuje magiczna ściana. By ją rozproszyć, należy użyć czaru negacji pola (runy: Nhi, Spacium). Przeszukanie ostatnich dwóch poziomów krypty nie jest jednak naszym głównym celem i zostanie tu pominięte. Osobom ambitnym proponuję dokonać tego samodzielnie, albowiem pozwala to zdobyć magiczny hełm, a także spotkać ducha zamordowanej królowej. My udamy się prosto do sali z zagadkami **(11 – mapa 6)**. By wykonać zadanie zlecone przez ducha Gladivira, musimy odpowiednio ustawić symbole w ruchomych kołach znajdujących się na podłodze. Prawidłową kombinację poznaliśmy, patrząc na posadzki we wcześniejszych grobowcach **(3, 4, 5, 6, 7, 8 – mapa 6)**; teraz musimy ją tylko odtworzyć pamiętając, że dany symbol ma być widoczny w zewnętrznym kręgu! Jeśli patrzeć na wyjście z sali i zaczynać od lewej strony i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, będą to następujące znaki: 1- „U", 2 - słońce, 3 - okrąg, 4 - księżyc, 5 - księżyc z kropką, 6 - kreski w kształcie gwiazdy **(rys. 12)**. Teraz czas na drugą zagadkę - by ją rozwiązać, musimy położyć kamienie z rzeźbionymi symbolami, które znaleźliśmy na okrągłych kolumnach. Zasada jest prosta - na każdej z kolumn powinien znaleźć się taki kamień, jak to przedstawia symbol znajdujący się tym razem w wewnętrznym kręgu. Kolejno będą to: 1- księżyc z kropką, 2 - okrąg, 3 - słońce, 4 - gwiazda 5- „U" i 6 - księżyc **(rys. 13)**. Zadanie wykonane - możemy przejść do sali na wschodzie **(12 – mapa 6)**, gdzie po wciśnięciu przycisku otworzy się korytarz prowadzący górą do runy Mortis. Natomiast w sali na północy **(13 – mapa 6)**, w sarkofagu, odnajdziemy cel naszych poszukiwań - tarczę starszych! Na koniec przełączcie dźwignię znajdującą się za grobem, dzięki czemu w głównej sali **(2 – mapa 6)** otworzy się sarkofag, z którego będziemy mogli zabrać mithrilowe spodnie. Jednocześnie czeka nas potyczka z niezwykle silnym liszym - najłatwiejszym sposobem na pokonanie go jest ucieczka do sali z korytarzem zalanym lawą **(9 – mapa 6)** - nieprzyjaciel błyskawicznie się w niej utopi. Przy jego zwłokach odnajdziemy runę Tempus pozwalającą rzucać zaklęcie zatrzymujące czas! Wracamy na pierwszy poziom krypty.





7. Obóz rebeliantów

(poziom 4)

Korzystamy z otworzonego wcześniej ukrytego przejścia **(29 – mapa 4)** i udajemy się do obozu rebeliantów - oddać Alii tarczę **(11 – mapa 4)**. Zgodnie z umową dostaniemy pozwolenie na wejście do skarbca **(14 – mapa 4)**, na którego końcu w skrzyni odnajdziemy pierwszy z pożądanych przez nas artefaktów - Krahoz **(35 – mapa 4)**! Po wyjściu możecie spróbować zabrać magiczne płytowe getry leżące na skale **(34 – mapa 4)**. Nie można się do nich dostać, więc będziecie musieli wykorzystać zaklęcie telekinezy. Najwyższa pora odszukać drugi z artefaktów - Zohark. W tym celu udamy się do wężowych kobiet, których siedziba mieści się na szóstym poziomie. Najłatwiej będzie tam dotrzeć, korzystając z przejścia znajdującego się na południe od sklepu bliźniaczych kupców **(10 – mapa 5)**.

8. Siedziba Sióstr Ederneum

(poziom 6)

Znajdujemy się w centrum mapy **(14 – mapa 6)** i szybko podążamy na zachód. W okolicznych jaskiniach **(15, 16, 17, 18 – mapa 6)** odnajdziemy trochę wartościowych przedmiotów, natomiast w centralnej grocie **(19 – mapa 6)** natrafimy na runę Kaom, a po wejściu na drabinę - szkielet z drogim wyposażeniem. Na południu **(20 – mapa 6)** znajduje się przejście na czwarty poziom jaskiń, jednak my udamy się na północ **(21 – mapa 6)** i podążamy korytarzem w lewo do siedziby Sióstr Ederneum.

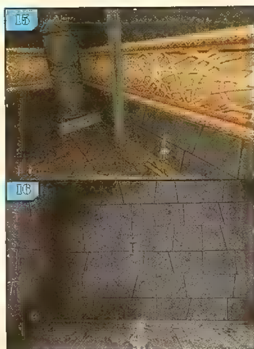
Strażniczce **(22 – mapa 6)** oznajmiamy cel naszej wizyty, za pomocą przełącznika wyłączamy pole siłowe i wkraczamy do głównej sali **(23 – mapa 6)**. W komnacie na północy **(24 – mapa 6)** znajduje się teleporter, a na południu **(25 – mapa 6)** biblioteka, z której możemy zabrać pergaminy z czarami negacji pola i ukazania iluzji **(rys. 14)**. W głównej sali **(26 – mapa 6)** oczekuje nas przywódczyni wężowych kobiet - matka Zalnashh. Zgodzi się oddać nam pierścień Zohark, pod warunkiem że pomyślnie przejdziemy testy w Świątyni Iluzji. Jak mus to mus - opuszczamy siedzibę sióstr i podążamy na wschód, dochodzimy do Świątyni **(28 – mapa 6)**.


14

9. Świątynia Iluzji

(poziom 7)

Pole siłowe wyłączymy po włożeniu do zamka świecącego przedmiotu otrzymanego od Zalnashh - wchodzimy do środka. W kolejnej z sal **(29 – mapa 6)**, za jedną z kurtyn znajduje się dźwignia **(rys. 15)** pozwalająca przejść do ukrytej obok komnaty **(30 – mapa 6)**. W środku przeczytamy tajemniczą inskrypcję mówiącą o tym, że musimy trafić węża w miejsce, gdzie przecina się miecz i berło. Zagadka wyjaśni się już za chwilę, albowiem po wejściu do pobliskiej sali **(31 – mapa 6)** i spojrzeniu przez kraty po lewej stornie zobaczymy obraz przedstawiający węża. Teraz wystarczy strzelić strzałą z łuku we wskazane w opisie miejsce (lub skorzystać z zaklęcia magiczny pocisk), by w poprzedniej komnacie **(30 – mapa 6)** otworzyła się skrzynia zawierająca figurkę złotego węża. Wracamy do komnaty z obrazem **(31 – mapa 6)**, w której na północnej ścianie znajduje się kilka dźwigni. Po rzuceniu zaklęcia ukazania iluzji uda się nam zobaczyć, która z nich jest prawdziwa - i dzięki temu otworzyć przejście prowadzące na wschód. W kolejnej z komnat **(32 – mapa 6)** czeka nas nowa zagadka. Kula znajdująca się na podwyższeniu ukaże nam, którą z dźwigni mamy przełączyć. Jest ich 6 **(A, B, C, D, E, F – mapa 6)** i główny problem polega na tym, że każda wygląda tak samo! By je rozróżnić, w każdej z sal zostawcie jakiś przedmiot (jak najbliżej dźwigni, by można go było zobaczyć w kuli **[rys. 16]**, teraz wystarczy spojrzeć w kulę i bezbłędnie przełączyć odpowiednią wajchę. Całą czynność należy powtórzyć 6 razy, w moim przypadku przełączałem kolejno dźwignie: B, F, A, E, C, D. Na koniec możemy zabrać fałszywą figurkę ze złotym wężem. Przechodzimy otwartym korytarzem na północ **(33 – mapa 6)** i podążamy przed siebie - wkraczamy do sali z olbrzymim lustrem **(34 – mapa 6)**. Czeka nas tu walka z lustrzanym duchem (kula ognia i po krzyku); po jego pokonaniu możemy - niczym Alicja, przejść na drugą stronę lustra! W północnej ścianie **(rys. 17)** znajduje się ukryty przycisk **(35 – mapa 6)** otwierający przejście do następnej komnaty **(36 – mapa 6)**. Przed nami kolejna zagadka, bowiem w sali znajduje się pętla teleportacyjna. By ją pokonać, musimy iść tyłem! Kolejny z teleportów będziemy mogli ominąć - przechodząc przez ukryte przejście, które otworzymy przyciskiem **(rys. 18)** znajdującym się na ścianie z lewej strony **(37 – mapa 6)**. Teraz bez problemów możemy się dostać do głównej komnaty **(38 – mapa 6)** – tu, po włożeniu do misy prawdziwej figurki ze złotym wężem otrzymamy poszukiwany przez nas artefakt - Zohark! Po jego zabraniu czeka nas potyczka z dwoma wężowymi kobietami (mogą być małe problemy), a po opuszczeniu świątyni natrafimy na zwłoki kolejnej z przedstawicielek stowarzyszenia **(39 – mapa 6)**. Z notatki, jaką przy nich odnajdziemy, dowiemy się o spisku przeciwko matce – jego organizatorzy mają się spotkać w kryształowych kopalniach. Chyba warto złożyć im niezapowiedzianą wizytę! Proponuję zejść na niższy poziom kopalń **(27 – mapa 6)**, aktywować teleport **(2 – mapa 7)** znajdujący się na północ od schodów **(1 – mapa 7)** i przenieść się do miasta ludzi **(1 – mapa 1)**.


15

16


17

18



10. Miasto ludzi
(poziom 1)

Zacznijcie od odwiedzenia okolicznych sklepikarzy **(2, 3, 4 – mapa 1)** sprzedając niepotrzebne przedmioty. Następnie schodzimy do kryształowych kopalni **(5 – mapa 1)**. Niemal natychmiast czeka nas walka z dwoma wężowymi kobietami **(1 – mapa 2)**, których pokonanie nie powinno sprawić wam większej trudności. Spiskowcy zostali unicestwieni, a życie Zalnashh uratowane - niestety żadnych podziękowań za to nie otrzymamy.

11. Świątynia Akbaa
(poziom 2)

Ponieważ dysponujemy już obydwoma pierścieniami Zohark i Krahoz, możemy włożyć je na palce i udać się do świątyni Akbaa, by zniszczyć meteor. Prowadzą do niej dwie drogi - przez karczmę „Pod żółtym tulipanem" **(10 – mapa 1)** i przez więzienie goblinów (najpierw **(8 – mapa 1)**, później przez ukryte przejście znajdujące się na południe od wejścia **(2 – mapa 2)**. Drugi sposób jest o wiele lepszy, albowiem nie będziemy zmuszeni przechodzić przez całą świątynie, która obecnie jest opanowana przez zabójczych wojowników Ylsides. Łobuzy znakomicie władają mieczem i dodatkowo wspomagają się zaklęciem zwiększającym szybkość - najłatwiej ich ubić rzuconą z bliska kulą ognia! Po dostaniu się do centrum świątyni **(3 – mapa 2)** zabijamy kapłana i chronieni mocą pierścieni Zohark i Krahoz dotykamy meteor **(rys. 19)** i doprowadzamy do jego z niszczenia. Niestety Akbaa nie zostanie jeszcze pokonany! Zabieramy proszek Koltk, który pozostał po meteorze - i wracamy do miasta ludzi.


19

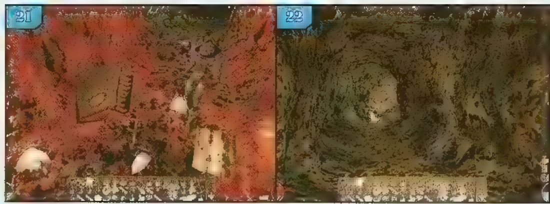
12. Miasto ludzi
(poziom 1)


20

Tragedia, miasto zostało opanowane przez rycerzy Ylsides, a król uwięziony! Za wszelką cenę musimy przedostać się do zamku **(12 – mapa 1)**; jeśli chcecie uniknąć trudnej walki z wojownikami, możecie skorzystać z zaklęcia szybkości i najzwyczajniej biec przed siebie. ;-) W pałacu potyczek już nie unikniemy - bezlitośnie ubijamy wrogów **(rys. 20)** i kierujemy się do więzienia **(13 – mapa 1)**. Niestety w środku czeka na nas pułapka i gdyby nie pomoc Kultara (co on tutaj robi? Fabuła przypomina amerykański film akcji z gatunku „zabili go i uciekł"), ;-) nasz żywot zapewne by się tu zakończył. Zabierzcie znakomitą zbroję Ylsides (by ją założyć, nasz bohater musi mieć rozwiniętą siłę min. do 12 punktów. Możecie jednak rzucić na chwilę czar błogosławieństwa i tak rozwiązać ten problem!) i skoczcie przez zapadnię do kanałów. Ylsides opuścili miasto, więc możemy się udać ponownie do zamku - na rozmowę z królem. By pokonać Akbaa i Iserbiusa, musimy stworzyć broń ostateczną. Więcej informacji dowiemy się z księgi na ten temat - podążamy do zamkowej biblioteki **(7 – mapa 1)**. Chinkashh skieruje nas do biblioteki wężowych kobiet **(25 – mapa 6)**. Po przeczytaniu księgi warto porozmawiać jeszcze z Zalnashh, która udzieli nam dodatkowych informacji i wytłumaczy, że będzie nam również potrzebne smocze jajo! Nim rozpoczniemy poszukiwania, proponuję udać się do obozu rebeliantów i oddać Alii pierścienie - Zohark i Krahoz, dzięki czemu otrzymamy tarczę starszych i hm, jeszcze coś bardziej cennego i przyjemnego. ;-) Wszystkim „eksperymentatorom" wyjaśniam, że oddanie artefaktów wężowym kobietom nie będzie miało tak miłego skutku (może to i lepiej) . ;-) Koniec przyjemności, udajemy się (albo zejściem **[27 – mapa 6]**, albo korzystając z teleportu) na siódmy poziom kopalń. Wiadomo wszak nie od dziś, że najlepszymi wytwórcami broni są krasnoludy - wystarczy odszukać ich siedzibę. Przed wyprawą warto zaopatrzyć się w znaczną ilość jedzenia!

13. Jaskinie ludzi-szczurów
(poziom 7)

Znajdujemy się w północnej części labiryntu. Jaskinie zamieszkane są głównie przez ludzi-szczury **(rys. 21)** - łobuzy są niezwykle szybkie i potrafią znikać, a ich broń powoduje poważne zatrucie. W grotach na południu **(3, 4 – mapa 7)** odnajdziemy przy zwłokach wartościowe przedmioty. Zawracamy i podążamy na wschód, zabierając ze szkieletów następne wyposażenie **(5, 6 – mapa 7)**. Teraz czeka nas długa droga na południowy wschód i następnie na zachód aż do miejsca, w którym zgodnie z oznaczeniami powinien znajdować się skarb wskazany nam przez goblinów **(7 – mapa 7)**. Po rozłupaniu kamienia kilofem odnajdziemy pod nim małą szkatułkę, a w niej jedną złotą monetę! No, z takim bogactwem to sobie poszalejemy! ;-) Zanotujcie - nigdy nie ufajcie goblinom! Podążamy dalej tunelem - czeka nas tu walka z olbrzymim robakiem **(8 – mapa 7)**; wręcz gigantycznym **(rys. 22)**! Jego wnętrzności wymalują na czerwono całą okolicę, ;-) a my odbijamy na północ - z ciała pająka będziemy mogli zabrać znakomity miecz **(9 – mapa 7)**, a ze zwłok poszukiwacza skarbów **(10 – mapa 7)** - pierścień mistrza Anselmo. Odbijamy na południe i schodzimy schodami **(11 – mapa 7)** na ostatni już poziom kopalń.


21 22

14. Kopalnie krasnoludów
(poziom 8)

Witajcie w siedzibie krasnoludów **(1 – mapa 8)**. Niestety nikt nas tu nie przywita, albowiem w całej okolicy nie spotkamy żywej duszy! Podążamy na wschód, aż dojdziemy do jeziora lawy. Skaczemy po kamieniach **(2 – mapa 8)** tak, by przedostać się do teleportu **(3 – mapa 8)**. Podążamy korytarzem na północ przez otwór w ścianie, aż dostaniemy się do kuchni **(4 – mapa 8)**. Tu zaczną się prawdziwe kłopoty - koniecznie zapiszcie stan gry. Nie dość, że jesteśmy uwięzieni, bowiem drzwi **(19 – mapa 8)** są zamknięte, to na dodatek nie możemy rzucać zaklęć i już za chwilę zostaniemy zaatakowani przez niezniszczalną bestię z piekła rodem! Nie pozostaje nam nic innego, jak uciekać na wschód i zeskoczyć na platformę ustawioną nad zbiornikiem lawy **(5 – mapa 8)**. Przed nami zręcznościowy element - musimy skakać po plat-


23



kamieniami mocy włączamy maszyny. W pierwszej z nich, w zbiorniku, umieszczamy dwie bryłki Mithrilu i proszek Koltk (rys. 27) - uzyskany po zniszczeniu meteora Akbaa. W ten sposób wyprodukujemy sztabkę metalu i umieszczamy ją w drugiej maszynie (schodkami do góry). Pod lewym młotem kładziemy znalezioną formę na miecz - jednoręczny **(11 – mapa 8)** lub dwuręczny

formach i przedostać się do wyjścia **(rys. 23)**. Pamiętajcie, by zawsze brać rozbieg - życzę wytrwałości, bo zadanie jest denerwujące! Najgorsze jednak wciąż przed nami - na końcu korytarza odnajdziemy zwłoki krasnoluda **(6 – mapa 8)**, a przy nich klucz, mięso i kamień mocy. Zawracamy i kluczem otwieramy drzwi z lewej strony **(7 – mapa 8)** - wcześniej koniecznie zapiszcie stan gry, albowiem znów czeka nas spotkanie z bestią. Uciekamy do pobliskiej sali **(8 – mapa 8)**, w której uruchamiamy maszynę **(rys. 24)** i wkładamy w nią kamień mocy (wielkości 2 milimetrów!). Potem wspinamy się drabinką. Rzucamy mięso pod młot maszyny i gdy bestia pod nim ustanie - pociągamy dźwignię! Rozwiązanie tej bezsensownej zagadki zajęło mi „tylko" 5 h i przy okazji doprowadziło do szału. ;-) W komnacie na północy **(9 – mapa 8)** odnajdziemy księgę o tym, że krasnoludy dokopały się do bestii, która ich wszystkich zabiła (jaki „oryginalny" pomysł; czyżby autorzy gry kopiowali twórczość Tolkiena?), klucz (w szafce na dole) i dźwignię, którą przełączamy. Wracamy do poprzedniej sali i po przestawieniu kolejnej dźwigni otwieramy zbiornik z lawą znajdujący się przy wejściu. Przeskakujemy nad nim i podążamy na północ - otwieramy drzwi znalezionym wcześniej kluczem **(10 – mapa 8)**. Niestety wcześniej znów zostaniemy zaatakowani przez piekielną bestię - uciekamy z powrotem do sali z maszyną, przeskakujemy nad lawą i obserwujemy, jak potwór wpada do niej – żegnaj, piesku, miło cię było poznać. ;-) Od tej pory nie grozi nam żadne niebezpieczeństwo, więc spokojnie przeszukujemy kwatery krasnoludów. W salach sypialnych **(11, 19 – mapa 8)** odnajdziemy formę na miecz, dwa klucze i dwa kamienie mocy. W następnej z sal **(12 – mapa 8)**, w wentylatorze **(rys. 25)** natrafimy na kolejny klucz **(13 – mapa 8)**, którym będziemy mogli otworzyć jedną ze skrzyń w pobliskiej kuźni **(14 – mapa 8)** i zabrać mithrilową zbroję. Odbijamy na północ i ze ściany zabieramy kolejny kamień mocy **(15 – mapa 8)**, a dalej ze zwłok krasnoluda **(16 – mapa 8)** - ostatni z kamieni mocy i notatkę o tym, że skończyły się złoża Mithrilu. W ostatniej z jaskiń **(17 – mapa 8)** po zejściu odnajdziemy maszynę teleportującą, którą uruchomimy za pomocą jednego z kamieni mocy. Podczas wspinaczki po pochyłej belce **(rys. 26)** dotrzemy do zwłok górnika, a przeskakując na pobliską krokiew - odnajdziemy olbrzymią bryłę Mithrilu, którą wydobędziemy kilofem. Nie możemy jej zmieścić w plecaku - zrzucamy ją zatem i umieszczamy w maszynie teleportującej, która - po przełączeniu dźwigni - przeniesie ją do sali z młotem **(8 – mapa 8)**. Natychmiast się tam udamy również my. Ponownie uruchamiamy maszynę kamieniem mocy, kładziemy bryłę pod młotem i po przestawieniu dźwigni znajdującej się na wyższym poziomie zabieramy cztery powstałe bryłki. Podążamy do kuźni **(14 – mapa 8)**, w której pozostałymi dwoma

(8 – mapa 8) - i przestawiamy dźwignię. Otrzymaliśmy potężną broń! Możecie powtórzyć całą operację i zużyć resztkę materiału, by wyprodukować zwykły mithrilowy miecz (można go potem sprzedać), a następnie zawrócić, otwierając złotym kluczem drzwi na wschodzie **(18 – mapa 8)**. Drugim ze znalezionych kluczy otwieramy kolejne wrota **(20 – mapa 8)** i bez przeszkód opuszczamy kopalnie krasnoludów. Teraz pozostaje nam już tylko zdobyć smocze jajo - w tym celu udajemy się na drugi poziom kopalń - do jaskini, w której mieszka nasz przyjaciel, troll Geru **(4 – mapa 2)**; najłatwiej posłużyć się teleportem.



15. Jaskinia smoka

(poziom 2)



Wspinamy się na górę i stajemy na południe od jaskini trolla **(5 – mapa 8)**. Jeśli spojrzycie przed siebie **(rys. 28)**, dostrzeżecie po drugiej stronie wyrwy jaskinię **(6 – mapa 8)**. Aby się do niej przedostać, należy użyć czaru lewitacji (runy: Maga, Spacium, Movis) i przefrunąć niczym ptaszek! W północnej części jaskini przy szkielecie odnajdziemy **(7 – mapa 8)** pierścień niewidzialności. Odbijamy na zachód i wspinamy się zestrzeliwując z łuku (bądź magicznym pociskiem) stalagmity wiszące pod sufitem **(rys. 29) (8 – mapa 8)**. Ponownie korzystamy z zaklęcia lewitacji - możemy na nim wylądować i przeskoczyć do pobliskiej jaskini **(9 – mapa 8)**. Ze zwłok zabieramy zbroję, pergaminy i plecak, a następnie znów rzucamy zaklęcie lewitacji... by móc dolecieć do jaskini na wschodzie **(10 – mapa 8)**; z drugiego jej końca możemy przelecieć do ostatniej już groty na północy **(11 – mapa 2)**. Ze szkieletów zabieramy przydatne przedmioty (w tym runę Comunicatum, pozwalającą rzucać m.in. czary telekinezy i kontrolowania demonów)! Lodowe kopce topimy błyskawicznie i rzucamy w nie kule ognia, dzięki czemu będziemy mogli przedostać się do jaskini ze smokiem **(12 – mapa 8)**. Sprawa jest bardzo prosta - możemy albo ubić bestię **(rys. 30)**, zabierając jaja wiszące pod sufitem, lub wykazać się znajomością i szacunkiem dla smoków, wręczając jej ilość złota odpowiadającą ilości łusek na niej. W tym celu musicie wcześniej się udać do królewskiej biblioteki **(7 – mapa 1)**, w której na półce odnajdziecie księgę opisującą poszczególne rasy, w tym smoki. Potwór ma 4815 łusek, więc wydatek będzie niemały! Po zdobyciu jaja należy użyć go na przygotowanym w kopalniach krasnoludów mieczu i wypowiedzieć zaklęcie ulepszania przedmiotu (runy: Mega, Stregum, Cosum) lub znaleźć pergamin z tym czarem (do kupienia u bliźniaczych kupców) **(9 – mapa 5)**. Z tak przygotowanym mieczem możemy stawić czoło samemu bogu Zła - korzystamy z teleportu i przenosimy się na czwarty poziom jaskiń **(2 – mapa 4)**.

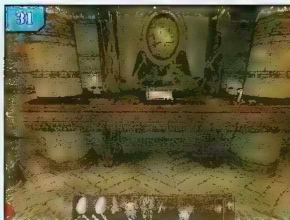




16. Opuszczone jaskinie
(poziom 4)

Podążamy na północ i dochodzimy do chronionego przez magiczną ścianę przejścia oraz schronienia wyznawców Akbaa **(32 – mapa 4)**. Spotkamy tam Alii - czas na wielki finał, w którym poznamy ostatnie losy naszych przyjaciół. Ponownie udajemy się do chronionego przejścia **(32 – mapa 4)** i za pomocą czaru negacji pola rozpraszamy ścianę oraz eliminujemy dwóch wojowników Ylsides. Po zabiciu kapłana przy jego zwłokach odnajdziemy czwarty kamień Akbaa (wcześniejsze trzy zdobyliśmy podczas pierwszej wizyty w świątyni znajdującej się na drugim poziomie). Wchodzimy do środka **(33 – mapa 4)**.

17. Warownia Akbaa
(poziom 5)





Znajdujemy się w północnej części warowni **(30 – mapa 5)**. Za chwilę czeka nas tu wiele potyczek z rycerzami Ylsides, dlatego proponuję zapisać stan gry. Po ubiciu strażników w pierwszej sali **(31 – mapa 5)** możemy zejść do kuźni **(32 – mapa 5)**, w której - przy zwłokach kapłanów - odnajdziemy trzy klucze. Jednym z nich otworzymy skrzynię, pozostałe dwa wykorzystamy niebawem. Wracamy na główny korytarz i podążamy na południe. Z prawej strony znajduje się sala treningowa **(33 – mapa 5)**, w niej skrzynie, które otworzycie kluczem. Z kolei z lewej pokój Iserbiusa **(35 – mapa 5)**; by tu wejść, posłużymy się ostatnim z kluczy (uwaga na pułapkę!). Po umieszczeniu świecy (można je znaleźć np. w sali na północnym zachodzie **[34 – mapa 5]**) za jedną z czaszek **(rys. 31)** w łóżku otworzy się mała skrytka. Znalezionym w niej kluczem otworzymy skrzynię, w której natrafimy na pamiętnik Iserbiusa i ostatni z kamieni Akbaa. Pozostaje nam udać się do ostatniej z sal na południu **(36 – mapa 5)**, w której po użyciu pięciu kamieni Akbaa, na przygotowanych kolumnach otworzą się drzwi do sali modlitewnej **(37 – mapa 5)**. Za chwilę czeka nas tu decydujące starcie, dlatego wcześniej powinniście się do niego przygotować i za całe złoto, jakie posiadacie, zakupić mikstury leczące i przywracające punkty życia (przynajmniej 20!). Dobrze jest też zapatrzyć się w eliksiry leczące zatrucia i trochę jedzenia. ;-) Wkraczamy do sali modlitewnej i jednym celnym ciosem zabijamy Iserbiusa. Niestety okaże się, że przybyliśmy tu za późno i zmuszeni będziemy walczyć z samym bogiem Zła - Akbaa **(rys. 32)**. Potyczka będzie niezwykle trudna i długa (w moim przypadku trwała blisko godzinę!). Łobuz potrafi przyzywać demony (możecie spróbować je okiełzać za pomocą czaru kontrolowanie demona, jednak skutek jest raczej mizerny), niczym wściekła burza miota błyskawicami, potrafi zatruwać na odległość i uderza macką niczym młotem. Istnieje kilka sposobów na pokonanie go - jeśli macie dużo mikstur mana, spróbujcie razić go z dystansu kulami ognia i błyskawicami. Pamiętajcie, by biegać po całej komnacie! Innym pomysłem jest zapędzenie łobuza w róg komnaty i zmuszenie do walki w zwarciu. Tnijcie go z całą siłą mieczem, a następnie odsuwajcie się i unikajcie ciosu macką, przygotowujcie też kolejne pchnięcie. Możecie się również wspomóc czarem zatrzymania czasu, pola ognia i lodowego pola. Gdy skończą się mikstury leczące, zawsze możecie wykorzystać zaklęcie uzdrowienia. I ostatnia rada - co pewien czas zapisujcie stan gry, bo zginąć tu bardzo łatwo, a szkoda zaczynać od początku tak wyczerpującą walkę! Akbaa w końcu padnie martwy **(rys. 33)** – gratuluję ukończenia gry.



KONIEC



Space Tripper

Tylko ty i twój statek możecie powstrzymać inwazję!!!



Gra Space Tripper nawiązuje do tradycji dwuwymiarowych strzelanek, popularnych niegdyś na komputerach i konsolach ośmio- i szesnastobitowych. Najważniejsze gry tego gatunku to R-Type, Galaga i Gradius, uznawane za absolutną klasykę gier komputerowych. Space Tripper zapożycza z tych tytułów grywalność, mnóstwo pomysłów, oprawia je jednak w doskonałą trójwymiarową grafikę, pełną efektów wybuchów, laserowych strzałów itd. To właśnie połączenie oldschoolowej miodności ze współczesną oprawą sprawiło, że gra została niezwykle wysoko oceniona przez recenzentów na całym świecie. Wystarczy tylko zacytować fragmenty recenzji – angielska edycja magazynu „PC Gamer" pisała, że to gra „perfekcyjna, czysta jak ogień. To nie jest gra retro – Space Tripper to przyszłość!", a według biblii branży komputerowej, magazynu „Edge Space Tripper" to „intuicyjna, uzależniająca gra. Można by napisać esej na temat równowagi, z jaką zaprojektowano tę grę, która dekonstruuje wszystko, co reprezentowały sobą gry na PC w ciągu pięciu ostatnich lat". Czy tacy fachowcy mogą się mylić? Space Tripper to naprawdę wyjątkowa produkcja!!!

I. Instalacja programu

Po włożeniu płyty do napędu CD-ROM pojawi się menu startowe płyty naszego magazynu, w którym należy wybrać polecenie Pełna wersja, następnie zaś Instalacja. Teraz postępuj zgodnie ze wskazówkami pojawiającymi się na ekranie. Jeśli okienko z opcjami instalacyjnymi nie ukaże się samoistnie, dwukrotnie kliknij Mój komputer=>CD-ROM i Plus.exe. Aby uruchomić grę po jej instalacji, znajdź linię Space Tripper w menu Programy menu startowego.

II. Menu główne

Menu główne gry gwarantuje dostęp do następujących opcji:

- **Play Game** – pozwala na rozpoczęcie gry
- **High Scores** – pozwala obejrzeć tabelę najlepszych wyników
- **Game Options** – pozwala zmienić opcje gry (m.in. grafika, dźwięk, sterowanie, kontynuacje po Game Over)
- **Exit** – wyjście z gry

III. Rozpoczęcie gry

Po wybraniu z menu głównego opcji Play Game przechodzisz do ekranu wyboru trudności, na którym decydujesz, czy rozgrywasz grę na poziomie łatwym (Easy), czy trudnym (Hard). Zmiany poziomu trudności dokonujesz strzałkami kursora (lewo/prawo). Po zaakceptowaniu zmian wciśnij **[Enter]**.

IV. Rozgrywka

Celem gry jest zestrzelenie wszystkich przeciwników na planszy w ograniczonym czasie. Wszystkie plansze Space Trippera ograniczono z dwóch stron - latając statkiem, sterujesz nim klawiszami kursora, a klawisz strzału to **[C]**. Statek, którym kierujesz, ma dwa rodzaje broni – niebieską o dużej mocy, ale strzelającą tylko na wprost, oraz czerwoną, która jest mniej niszczycielska, ale strzela w trzech kierunkach. Podczas gry znajdujesz specjalne power-upy, które zwiększają moc aktualnie wybranej broni, przed wzięciem takiego power-upu należy zmienić broń na właściwą. Zmiana aktualnie używanej broni odbywa się po przyciśnięciu klawisza **[X]**. Ponieważ poziomy w grze Space Tripper są ograniczone, by je ukończyć, musisz latać od jednego do drugiego końca etapu. By zmienić kierunek lotu - wciśnij klawisz **[Z]**.

Podczas gry na ekranie pojawiają się dodatkowe informacje ułatwiające grę. Dokładniejszy ich opis przedstawia screen z gry.



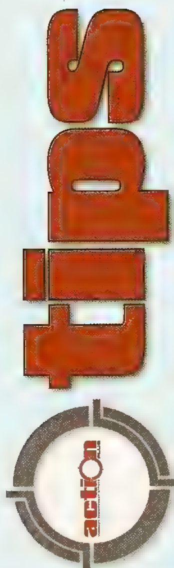


Reklamacje

Zawsze dokładamy wszelkich starań, by płyty dołączane do magazynu były w pełni sprawne. Jeśli jednak z niewiadomych powodów napęd nie odczytuje płyty lub ta wydaje się uszkodzona, zapakuj ją do koperty i prześlij pod podany niżej adres, z dopiskiem REKLAMACJA oraz krótkim opisem problemu.

REKLAMACJA
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6/8
51-107 Wrocław





(PC) Chain Reaction

W 'password' wpisz: **core**, a będziesz miał wszystko.

(PS2) Zone of the Enders: The 2nd Runner

Alternatywne zakończenie
Musisz zdobyć ranking *A*, *S* lub *SS*, a po ukończeniu gry zobaczysz nowe zdjęcia.

Odblokowanie nowych Frame'ów
Wystarczy ukończyć grę - nowe modele będziesz mógł wybrać zarówno podczas gry solo, jak i w trybie multi.

(PC) Eternal War

Do linii komend dopisz polecenie: *stuffcmds*. Następnie naciśnij [~], by otworzyć konsolę - i wpisz:

noclip - przechodzenie przez ściany
impulse 255 - wszelka broń i amunicja
impulse 9 - wszelka broń
god - nietykalność
kill - pa, pa
fly - latamy
notarget – wyłącza target mode

(PC) Highland Warriors

Naciśnij [\], by wejść w konsolę - i wpisz:

iamrich - 1000 złota
allthestones - 1000 kamieni
bethestone - 1000 surowców
tiimmbbeerr - 1000 drewna
befat - 1000 jedzenia
kingeddieismyfriend - nietykalne jednostki
serules - wygrywasz misję

(PC) Big Mutha Truckers

Rozpocznij grę, idź do *Options=>Cheats Menu* i wpisz:

LOTSAMONEY - kupa kasy
CHEATINGMUTHATRUCKER - aktywizuje niemal wszystkie cheaty
LAZYPLAYER - dostęp do wszystkich misji
ATJCEHJMJ - też aktywizuje niemal wszystkie cheaty
USETHEFORCE - automatyczny SATNAV
VICTORS - immunitet dyplomatyczny
VARLEY - dostajesz diabelską ciężarówkę
DAISHI - wszędzie mali ludzie!
GINGERBEER - większa prędkość
PUBLICTRANSPORT - nieskończona ilość czasu
6WL - brak uszkodzeń
JINGLEBELLS - ?

(PC) Factory Mogul

Chcesz więcej kasy? Podczas gry wpisz: *!givemecash*, i naciśnij [Enter].

(PC) Line of Sight: Vietnam

Naciśnij ['] podczas gry, by wejść w konsolę, wpisz tips: */cheatcheta*, naciśnij [Enter]. Zaktywizowałeś cheat mode. Teraz ponownie wejdź w konsolę, wpisz wybrany tips i [Enter].

/fly - latamy
/ac - amunicja na full, nietykalność i do tego latamy
/invis - niewidzialność dla wrogów
/ammo - amunicja na maksa
/godmode - god mode
/winmission - wygrywamy misję
/losemission - przegrywamy misję
/hitlermode - Hitler mode (hm...)
Tipsy o nieustalonym działaniu
/arrival; /astar; /stats; /noint; /wpdraw; /wpcondraw; /give; /pathdraw;/cvdraw; /fovs

(PC) Enclave

Znajdź plik: *environment.cfg*, i za pomocą edytora tekstu dodaj linię:

CON_ENABLE=1
cmd giveall
cmd noclip
cg_menu "cheatmenu"

Dzięki temu będziesz miał wszystko (cmd giveall) i będziesz przenikał przez ściany.

Ostatnia linia doda: **cheat menu**, w którym możesz wybrać opcje: **god mode** lub **complete mission**.

Zgraj plik, uruchom grę. Wcześniej jednak (zanim zaczniesz w nim mieszać) radzimy zrobić kopię bezpieczeństwa tego właśnie pliku.

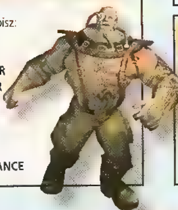
(PC) Empire Earth : Art Of Conquest

Otwórz: chat box, i wpisz: **My name is methos** - aktywizuje wszystkie cheaty.

(PC) Bloodrayne

Idź do Options Screen, tam wybierz Cheat. Wpisz:

Jatka na całego: **INSANEGIBSMODEGOOD**
Krew na maksa: **ANGRYXXXINSANEHOOKER**
Nieruchomi wrogowie: **DONTFARTONOSCAR**
Nietykalność: **TRIASSASSINDONTDIE**
Juggy Mode: **JUGGYDANCESQUAD**
Energia na maksa: **LAMEYANKEEDONTFEED**
Widzisz broń: **SHOWMEMYWEAPONS**
Time Factor: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE**



(PC) Rainbow Six 3 - Raven Shield

Wejdź do konsoli i wpisz:

~ **behindView 1** - widok w TPP (wpisz 0 zamiast 1, by wrócić do FPP)
~ **ghost** - latamy!
~ **fullAmmo** - amunicja na maksa
~ **demoRec ###** - nagrywaj aktualną grę jako demo o nazwie ###
~ **stopDemo** - koniec nagrywania dema
~ **demoPlay ###** - odtwarza demo o nazwie ###
~ **god** – god mode dla gracza
~ **godteam** – god mode dla drużyny
~ **godhostage** – god mode dla zakładników
~ **godall** – god mode dla wszystkich dobrych ludzi :)
~ **toggleCollision** - przenikasz przez inne postacie
~ **neutralizeTerro** - wykańczasz wszystkich terrorystów na danym levelu
~ **disarmbombs** - rozbrajasz wszystkie bomby na danym levelu
~ **deactivateIODevice** - wyłączasz laptopy, telefony itd.
~ **rescuteHostage** - ratujesz wszystkich zakładników
~ **disableMorality** - wyłączasz ludzkie uczucia (dla terrorystów)
~ **callTerro** - wzywasz wszystkich terrorystów do własnej lokacji
~ **playerInvisible** - wyłączasz god mode dla gracza
~ **tSurrender** - wszyscy terroryści, których widzisz - poddają się
~ **tSprayFire** - wzmaga agresywność terrorystów na twój widok
~ **tAimedfire** - terroryści strzelają celniej
~ **tRunAway** - terroryści wieją na twój widok
~ **gunDirection** - pokazuje kierunek celowania wszystkich postaci, które mają broń z laserowym celownikiem
~ **killThemAll** - wykańcza i usuwa z planszy wszystkie niepotrzebne postacie
~ **killTerro** - rozwalasz wszystkich terrorystów
~ **killhostage** - rozwalasz wszystkich zakładników
~ **killRainbow** - rozwalasz całą własną drużynę

(PC) Apache AH-64 Air Assault

Podczas gry wpisz:

JKGODM - nietykalność
JKMSUC - kończysz misję
JKAMMO - nieskończona amunicja

(PS2) Need for Speed: Hot Pursuit 2

Odblokowanie wozów
Poniższe kombinacje klawiszy wprowadź w głównym menu gry:

Mercedes CLK
trójkąt, lewo, lewo, lewo, L1, L2, L2, lewo

Ford TS50
prawo, lewo, prawo, prawo, lewo, R2, kwadrat, R2, kwadrat

Lotus Elise
trójkąt, R2, trójkąt, R2 lewo, sqaure, lewo, kwadrat

Lamborghini Diablo 6.0 VT
prawo, R2, prawo, R2, R1, L1, R1, L1

Aston Martin V12 Vanquish
R2, prawo, R2, prawo, trójkąt, lewo, trójkąt, lewo

BMW Z8
kwadrat, prawo, kwadrat, prawo, R2, trójkąt, R2, trójkąt

Corvette Z06
lewo, R2, lewo, R2, L1, R1, L1, R1

Ferrari F50
L1, trójkąt, L1, trójkąt, prawo, L2, prawo, L2

Ferrari F550
L1, kwadrat, L1, kwadrat, prawo, R1, prawo, R1

HSV Coupe GTS
L1, L2, L1, L2, R1, trójkąt, R1, trójkąt

McLaren F1 LM
kwadrat, L1, kwadrat, L1, trójkąt, prawo, trójkąt, prawo

Porsche Carerra GT
lewo, prawo, lewo, prawo, R1, R2, R1, R2



(PC) Freelancer

Bardzo niski poziom trudnośc. Dowolnym edytorem tekstu edytuj plik: *PerfOptions.ini [My Documents=>My Games=>Freelancer=>PerfOptions.ini]* i znajdź linię:

DIFFICULTY_SCALE = 1.00

Zmień ją na:
DIFFICULTY_SCALE = 0.00

(PS2) Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses

Lista kart
W czasie tworzenia talii naciśnij R3, by wprowadzić hasła, a następnie wybierz dowolne z poniższych kart:

Ancient Tree Of Enlightenment - EKJHQ109
Aqua Dragon - JXCB6FU7
Barrel Dragon - GTJXSBJ7
Beast King Of The Swamp - QXNTQPAX
Birdface - N54T4TY5
Blast Sphere - CZN5GD2X
Change Of Heart - SBYDQM8B
Crush Card - SRA7L5YR
Dark Hole - UMJ10MQB
Dragonseeker - 81EZCH8B
Earthshaker - Y34PN1SV
Elf's Light - E5G3NRAD
Exodia's Head - 37689434
Fairy King Trusdale - YF07QVEZ
Fairy's Gift - NVE7A3EZ
Goblin Fan - 92886423
Gravity Bind - OHNFG9WX
Greenkappa - YBJMCD6Z
Harpy's Feather Sweep - 8HJHQPNP
Horn Of The Unicorn - S14FG-KQ1
Left Arm Of Exodia - A5CF6HSH
Magician Of Faith - GME1S3UM
Meteor Dragon - 86985631
Mimicat - 69YDQM85
Mirror Wall - 53297534
Mystical Capture Chains - N1N-DJMQ3
Robotic Knight - S5S7NKNH
Royal Decree - 8TETQHE1
Royal Decree - 8TETQHE1
Seiyaryu - 2H4D85J7
Serpentine Princess - UMQ3W-ZUZ
Slate Warrior - 73153736
Swordsman From A Foreign Land - CZ81UVGR
Swordstalker - AHOPSHEB
Tactical warrior - 054TC727

Lokacje z ukrytymi kartami
Twój leader musi mieć umiejętność Find Cards, dodatkowo musisz ukończyć obydwa Story Mode. Lokacje podano tak jak w szachach, tzn. A1 to lewy górny róg mapy, a G7 - prawy dolny.

Dust Tornado - Mai, E7
Carat Idol - Yugi, D1
Shape Snatch - Bakura, A7
Rigras Leever - Joey, E7
Time Eater - Mako, E6
Servant of Catabolism - Tea, E5
Dharma Cannon - Grandpa, C4
Eternal Rest - Necromancer, A1
Eradicating Aerosol - Weevil, D7
Cold Wave - Rex Raptor, A7
Exile of the Wicked - Panik/Darkness Ruler, B6
Jowls of Demise - Isthar, D4
Novox Prayer - Tristan, D5
Electromagnetic Bagworm - Pegasus, A4
Strain Storm - Bandit Keith, C4
Souleater - Shadi, D4
Catapult Turtle - Labyrinth Ruler, A7
Warrior Elimination - King, B4
Moisture Creature - Kaiba, D4

Odblokowanie trybu edycji mapy
Aby odblokować Map Edit Mode w Custom Battle, musisz ukończyć obydwa Story Mode.

Odblokowanie reinkarnacji
Wystarczy pięć razy się poddać lub pięć razy wygrać, a będziesz miał możliwość reinkarnowania karty z własnej skrzyni, by budować własną talię. Aby ją użyć, wystarczy wcisnąć L3.

(PC) Splinter Cell

Naciśnij [TAB], wpisz go i naciśnij [Enter]. (W pełnej wersji zamiast [TAB] naciśnij [F2].)

health - zdrówko na maksa
invisible 1 - god mode
invisible 0 - wyłącz god mode
ammo - full amunicji
fly - latamy
ghost - przenikamy przez ściany
walk - anuluje cheaty ghost i fly
playersonly 1 - zmraża wrogów
playersonly 0 - odmraża wrogów
killpawns - wroga nie ma na planszy
summon [nazwa] - dostajesz wymieniony przedmiot

Np. summon echeloningredient.eRingAirfoilRound - dostajesz Ring Airfoil Projectile.

A oto lista przedmiotów
echeloningredient.ecamerajammer; echeloningredient.echemflare; echeloningredient.edisposablepick;echeloningredient.ediversioncamera; echeloningredient.ef2000; echeloningredient.eflare; echeloningredient.efraggrenade; echeloningredient.elasermic; echeloningredient.elockpick; echeloningredient.emedkit; echeloningredient.erappellingobject; echeloningredient.eringairfoilround; echeloningredient.esmokegrenade; echeloningredient.estickycamera; echeloningredient.estickyshocker; echeloningredient.ethermalgoggle; echeloningredient.ewallmine



(PS2) Aero Elite: Combat Academy



Odblokowanie nowych samolotów
Musisz wypełnić podane poniżej zadania.

A-10
Musisz zdobyć wszystkie cele naziemne w misjach treningowych.

Blue Impulse T2 Trainer
Na mapie Bay w trybie Free Flight musisz zdobyć logo Blue Impulse, znajdujące się pod mostem.

Blue Impulse F-86 Fighter
Na mapie Island w trybie Free Flight musisz zdobyć logo Blue Impulse.

C1
Musisz wypełnić cele manewrowe w Aero Meet.

F-86 Fighter
Musisz być zalogowany w trybie Training ponad godzinę.

F-104J Fighter
Musisz osiągnąć prędkość Mach 2,0.

F-105 Drone
Musisz przelecieć 50 000 stóp w trybie Training.

F-14B Test Bed
Musisz ukończyć misję Reconnaissance 2.

F-15 Aggressor 1
Musisz zaliczyć 50 zestrzeleń.

F-15 Aggressor 2
Musisz zaliczyć 100 zestrzeleń.

F-15C
Musisz zaliczyć wszystkie cele ACM w Aero Meet.

F-15J
Musisz zaliczyć 10 scrambles.

F-2B
Musisz zaliczyć 50 scrembles.

OH-6
Musisz ukończyć trening pilotów helikopterów.

Su-27 Fighter
Musisz ukończyć misję Reconnaissance 3.

(PS2) Dynasty Warriors 4

Odblokowanie wszystkich generałów
W głównym menu gry wprowadź kombinację: R1, R2, L1, L2, kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkąt.

Odblokowanie generałów Shu
W głównym menu gry wprowadź kombinację: R1, R1, L1, L1, kwadrat, trójkąt, kwadrat, trójkąt.

Odblokowanie generałów Wei
W głównym menu gry wprowadź kombinację: R1, R1, L1, L2, kwadrat, kwadrat, kwadrat, trójkąt.

Odblokowanie generałów Wu
W głównym menu gry wprowadź kombinację: R2, R1, L2, L1, trójkąt, trójkąt, trójkąt, kwadrat.

Odblokowanie alternatywnych kostiumów
W głównym menu gry wprowadź kombinację: L1, L1, R1, R1, trójkąt, trójkąt, kwadrat, kwadrat.



(PC) Snowboard Park Tycoon

Wpisz w głównym menu: *iamacheater* - wejdziesz w **cheat mode**. Teraz stosuj kombinacje klawiszy.

[Ctrl] + [W] - przechodzisz na poziom finalny - użyte na nim kończy grę.
[Ctrl] + [L] - użyte w głównym menu przenosi na następny level
[Ctrl] + [V] - wygrałeś misję
[Ctrl] + [L] - wybór levelu

(PS2) The Simpsons Skateboarding

Dodatkowa kasa
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: trójkąt, cross, O, kwadrat.

Odblokowanie wszystkich desek
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: X, trójkąt, O, kwadrat.

Odblokowanie wszystkich skaterów
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: O, trójkąt, X, kwadrat.

Odblokowanie Air Head Barta
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: X, kwadrat, O, trójkąt.

Odblokowanie Air Head Lisy
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: trójkąt, O, kwadrat, X.

Odblokowanie Evil Marge'a
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: X, kwadrat, trójkąt, O.

Odblokowanie Fuzzy Skaterów
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: X, trójkąt, kwadrat, O.

Odblokowanie Homera w bieliźnie
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: trójkąt, O, X, kwadrat.

Odblokowanie Mafia Barta
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: O, X, kwadrat, trójkąt.




Odblokowanie Air Head Homera
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: O, X, trójkąt, kwadrat.

Odblokowanie Air Head Lisa
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: kwadrat, trójkąt, X, O.

Odblokowanie Air Head Nelsona
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: trójkąt, kwadrat, O, X.

Odblokowanie Air Head Professor Frinka
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: kwadrat, X, trójkąt, O.

Odblokowanie Air Head Wigguma
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: X, O, kwadrat, trójkąt.

Odblokowanie innego Chief Wigguma
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie

Odblokowanie Mafi Lisa
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: kwadrat, trójkąt, X, O.

Odblokowanie Otta w okularach
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: kwadrat, X, O, trójkąt.

Odblokowanie innego Profesora Frinka
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: X, O, trójkąt, kwadrat.

Odblokowanie Nelsona transwestyty
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: trójkąt, kwadrat, X, O.

Odblokowanie Tuxedo Krusty
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: O, trójkąt, kwadrat, X.

Wybór planszy
Na ekranie postaci przytrzymaj: L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wprowadź kombinację: trójkąt, X, kwadrat, O.

(PS2) Monsters, Inc.

99 żyć
Podczas gry przytrzymaj L1 + R1, następnie wprowadź kombinację: O, O, O, trójkąt, kwadrat, X, trójkąt.

Fright Meter na maksa
Podczas gry przytrzymaj L1 + R1, następnie wprowadź kombinację: O, O, O, kwadrat, kwadrat, X, trójkąt.

Life Meter na maksa
Podczas gry przytrzymaj L1+ R1, następnie wprowadź kombinację: O, O, O, kwadrat, trójkąt, X, trójkąt

(PS2) Tenchu: Wrath of Heaven

Zwiększenie liczby przedmiotów
Przejdź do Items Screen, przytrzymaj R2 + L2, następnie wprowadź kombinację: kwadrat, kwadrat, kwadrat, góra, lewo, dół, prawo.

Odzyskanie zdrowia
Musisz włączyć pauzę, następnie wprowadź kombinację: góra, dół, prawo, lewo, kwadrat, kwadrat, kwadrat.

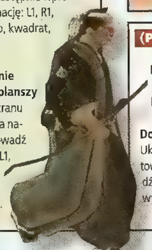
Odblokowanie wszystkich postaci
Przejdź na ekran tytułowy, następnie wprowadź kombinację: L1, R2, L2, R1, prawo, lewo, L3, R3.

Odblokowanie wszystkich przedmiotów
Przejdź na Items Screen, przytrzymaj R1 + L1, następnie wprowadź kombinację: góra, kwadrat, kwadrat, lewo, kwadrat, kwadrat, dół, kwadrat, kwadrat, prawo, kwadrat, kwadrat.

Odblokowanie wszystkich layoutów
Musisz przejść do ekranu Mission Select, następnie wprowadź kombinację: R3, L3, R2, L2, R1, L1.

Odblokowanie wszystkich misji
Musisz przejść do ekranu Mission Select, następnie wprowadź kombinację: L1, R1, L2, R2, prawo, kwadrat, L3, R3.

Odblokowanie bonusowej planszy
Przejdź do ekranu tytułowego, a następnie wprowadź kombinację: L1, góra, R1, dół, L2, prawo, R2, lewo.



(PS2) Metal Gear Solid 2: Substance

Tryb Boss survival
Musisz ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności.

Tryb Photograph
Musisz ukończyć tryby Bomb Disposal, Hold-up oraz Eliminate. Tryb ten będzie dostępny jedynie w misjach VR.

Tryb Casting theater
Musisz ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności.

Tryb Ninja Raiden
Musisz ukończyć 50% misji VR dla Raidena. Ninja Raiden jest dostępny jedynie w misjach VR.



Tryb Raiden X
Musisz ukończyć 100% misji VR, używając Raidena i Ninja Raidena.

Tryb Pliskin
Musisz ukończyć 50% misji VR dla Snake'a.

Tryb Tuxedo Snake
Musisz ukończyć 100% misji VR przy pomocy Pliskina.

Tryb MGS Snake
Musisz ukończyć 100% misji jako Snake, Pliskin, Texedo Snake, Raiden, Ninja Raiden oraz Raiden X.

Odblokowanie aparatu cyfrowego
Musisz ukończyć grę, następnym razem w Strut E Shell 1 będzie on już dostępny.

Odblokowanie Stealth i Bandany
Musisz trzy razy ukończyć misję na tankowcu - za każdym na innym poziomie trudności, oczywiście na tym samym save'ie i wszystkimi dog tagsami.

Odblokowanie Stealth i Wig
Musisz trzy razy ukończyć misję w „fabryce", za każdym na innym poziomie trudności i dodatkowo z wszystkimi dog tagsami.

Odblokowanie okularów przeciwsłonecznych
Po dwukrotnym ukończeniu gry zarówno Snake, jak i Raiden będą mieli w ekwipunku okulary przeciwsłoneczne.

Alternatywne zakończenie
Musisz ukończyć A Snake Tale, dzięki czemu odblokujesz M9. Aby zobaczyć inne zakończenie, za jego pomocą uśpij wszystkich bossów - zamiast ich zabijać.

Unikanie alarmów
Jeśli zostaniesz zauważony przez wroga, biegnij do miejsca, w którym gra ładuje kolejny kawałek mapy (co poznać po tym, że ekran na chwilę ciemnieje, a następnie pojawia się nazwa lokacji) - jeśli zrobisz to wystarczająco szybko, gra nie podniesie alarmu.

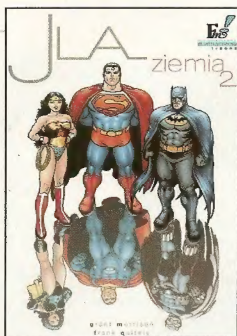
Bieganie ninją po schodach
Gdy przechodzisz misje VR ninją, wykonaj pionowe cięcie, następnie przytrzymaj prawy analog poza położeniem neutralnym. Ninja będzie miał własny miecz na wierzchu i choć wygląda to dość głupio - po schodach będzie biegał, zamiast się skradać.

Save z Document of Metal Gear Solid 2
Jeśli masz go na karcie pamięci, gra udostępni dużo więcej trybów bez potrzeby przechodzenia poszczególnych misji.

(PS2) Devil May Cry 2

Dodatkowe kostiumy Diesela
Dla Dantego wprowadź kombinację: R1, R1, trójkąt, kwadrat, R2, R2.
Dla Lucii wprowadź kombinację: L1, L1, trójkąt, kwadrat, L2, L2.

Dodatkowe kostiumy Diesela (ekran startowy)
Ukończ pierwszą misję i zgraj stan gry. Zrestartuj konsolę i na ekranie startowym wprowadź kombinację: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Po otrzymaniu dźwiękowego potwierdzenia będziesz mógł wczytać grę i klawiszami L1 i R1 wybrać kostium.

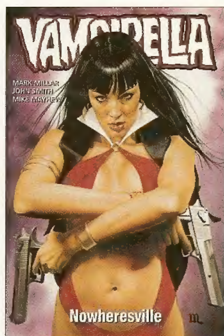


JLA: EARTH 2

Fun Media (obecna nazwa TM-Semic) stara się wrócić na rynek, używając dwóch największych atutów – dobrych licencji (Marvel, DC) i ogólnej dostępności (kioski). W opanowaniu rynku mają im pomóc tytuły właśnie takie jak JLA – nieco bardziej mainstreamowe niż to, co można znaleźć w księgarniach, ale na wysokim poziomie. Skryba, Grant Morisson (jak chyba każdy Brytyjczyk w tej branży), to prawdziwy profesjonalista – człowiek, który pisał między innymi „X-Men". Takie nazwisko gwarantuje ciekawą historię – i rzeczywiście, opowieść o alternatywnym wszechświecie, w którym „zło zawsze tryumfuje", trzyma w napięciu aż do ostatniej strony. Zarówno Liga Sprawiedliwości, jaki i jej lustrzane odbicie opisane są bardzo solidnie – każda postać ma własne miejsce w drużynie. Dialogi „brzmią" naturalnie, a intryga jest co najmniej zajmująca. Niestety Morisson nie może wyjść poza format opowieści o superbohaterach. Wprawdzie tekst jest przeznaczony raczej dla dojrzalszego czytelnika, ale „Earth 2" wciąż pozostaje nieskomplikowanym moralitetem z udziałem panów (i pań) w trykotach.

Wydawnictwo: Fun Media
Scenariusz: Grant Morisson
Rysunki: Frank Quietly

ocena



VAMPIRELLA

Jeśli napiszę, że Vampirella to przedstawicielka obcej rasy wampirów, która przybyła na Ziemię, aby bronić jej przed złowrogimi własnymi ziomkami, być może niektórych z was zniechęcę już na początku. Nie byłoby to jednak z mojej strony uczciwe, bo od pierwszego wystąpienia Vampirelli (w 69 roku) wielu twórców pracowało nad jej wizerunkiem, a efekty czasami przekraczały najśmielsze oczekiwania i zaskakiwały ludzi "z branży". Album wydany przez Egmont to wersja Marka Millara – tego samego, który obecnie szturmem zdobywa amerykański rynek dzięki „The Ultimates" i „Superman: The Red Son", a zasłynął „Wyższą władzą", której wydania w Polsce podjęło się Fun Media. Tę nową, mroczniejszą i bezwzględnie inteligentniejszą, wersję Vampirelli ilustruje Mike Mayhew, którego fotorealistyczna kreska wciąga w świat miejskiego horroru. Tekst na wysokim poziomie, oszałamiająca grafika – Egmont po raz kolejny trafiło w dziesiątkę. Szkoda tylko okazjonalnych potknięć w tłumaczeniu.

Wydawnictwo: Egmont
Scenariusz: Mark Millar
Rysunki: Mike Mayhew

ocena



100 NABOI: CO MA WISIEĆ, NIE UTONIE

„100 Naboi" to chyba najlepszy z amerykańskich tytułów dostępnych obecnie na rynku. Azzarello jak zwykle zaskakuje nagłymi zwrotami akcji, tworzy wiarygodne i interesujące postaci. Tajemnica agenta Gravesa pozostaje (oczywiście) nierozwiązana, ale autor podsuwa nam kolejne wskazówki. Risso podtrzymuje wysoki poziom – ilustracje są czytelne, ale i dynamiczne. Pochwalić należy też polskiego tłumacza (podpisango Orkanaugora) – tekst zachowuje klimat oryginału (co nie udaje się - na przykład - w Sin City), dialogi pozostają żywe i błyskotliwe. Ludzie z Mandragory po raz kolejny udowadniają, że wiedzą, jak wydawać komiksy.

Wydawnictwo: Mandragora
Scenariusz: Brian Azzarello
Rysunki: Eduardo Risso

ocena



NIEBIESKIE PIGUŁKI

Wydawnictwo Post to wschodząca gwiazda na polskim rynku komiksowym – wydaje mało, ale za to dobrze (w zapowiedziach między innymi „V for Vendetta" Alana Moore-'a). Ich najnowsza publikacja, „Niebieskie pigułki", to miła odmiana od artystowskich komiksów Jodorowskiego czy kryminalnych opowieści Millera. Autor „Pigułek" - Frederik Peeters, opowiada tu o własnym życiu – w ekspresyjnych, intrygujących kadrach ukazuje własny związek z nosicielką wirusa HIV. Czytamy tu o codziennych niepokojach, obawach, ale i o szczęściu dwójki kochających się ludzi. Peeters nie skarży się, nie męczy czytelnika. Wręcz przeciwnie – komiks napisany jest z humorem; autor z optymizmem patrzy w przyszłość. „Niebieskie pigułki" nie są oczywiście dla każdego, niemniej ci, do których Peetersowi uda się dotrzeć, powinni być zachwyceni. Brawa dla Postu.

Wydawnictwo: Post
Scenariusz i rysunki: Frederik Peeters

ocena



RORK: GWIEZDNE ŚWIATŁO

Andreas nie przestaje zaskakiwać – każdy kolejny tom „Rorka" jest zupełnie inny od poprzedniego. „Cmentarzysko katedr" zdawało się odpoczynkiem po pełnej zwrotów akcji i nieoczekiwanych wydarzeniach „Fragmentów" oraz „Przejść". W „Gwiezdnym świetle" akcja ponownie nabiera tempa, ale bardzo powoli. Pierwsza rzecz, jaka przychodzi do głowy po przeczytaniu tego albumu, to ta, że jest on... „ładny". Andreas prezentuje niezwykłe i onieśmielające krajobrazy. Wszystko utrzymane jest w żółtobrązowej tonacji – radykalna zmiana po nieprzyzwoicie zielonym „Cmentarzysku...". W „Gwiezdnym świetle" lepiej poznamy Rorka, odwiedzimy ukrytą w piaszczystych terenach osadę zamieszkałą przez pewne niezwykłe plemię, a także spotkamy pewną znajomą (z poprzednich albumów) postać. Kto to? Tego wam już nie zdradzę.

Wydawnictwo: Motopol
Scenariusz i rysunki: Andreas

ocena

GAME OVER!!!



TOP TEN PLUS

1. Tom Clancy's Splinter Cell
2. Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield
3. Unreal 2 - The Awakening
4. Gun Metal
5. The Sims
6. SimCity 4
7. Warcraft III: Reign of Chaos
8. Medal of Honor: Allied Assault
9. The Elder Scrolls III: Morrowind
10. Command & Conquer: Generals







Bit Bomba

Imię i nazwisko: Skye
Wiek: 20
Miejsce urodzenia: za górami, za lasami
Edukacja: mistrzyni magii, walki mieczem, biegła w posługiwaniu się artefaktami
Gra: Darkened Skye

Dawno, dawno temu - za górami, za lasami, żyła młoda pasterka o imieniu Skye. Każdy dzień mijał jej na wędrówkach po łąkach i wypasaniu stada białych okrągłych owieczek. Któregoś dnia jedna z nich uciekła. Skye ruszyła za nią - w poszukiwaniu zwierzęcia dotarła aż do samego środka wielkiego ciemnego lasu. Rozglądała się za owcą - i znalazła magiczną różdżkę. Skye odnalazła u siebie magiczny potencjał i nauczyła się posługiwać różdżką. Magia staje się jej orężem przeciwko hordom goblinów, trolli, smoków i innych potworów.

Obrazków Skye jest niewiele - dziewczę to skromne i tajemnicze. Skye ma trójkątną i dość ładną buzię oraz... pomarańczowe (może raczej rude) włosy. Nie jest olśniewającą pięknością i wdzięku na pewno nie dodają jej grube, skórzane spodnie oraz podobny do nich kubrak. Poza tym na przedramionach nosi jeszcze ochraniacze z chropowatej, świńskiej skóry i podobnej jakości kierpce na stopach. Niestety animacje bohaterki i fizyka jej ruchu pozostawiają wiele do życzenia. Skye jest bardziej kanciasta niż biurko, a rusza się, jakby kij połknęła. Sztywna i krzywa na pewno nie wzbudzi u was ciepłych uczuć - w końcu faceci to wzrokowcy.

Siostra Plus radzi

Nie wiem, czy wy też macie taki problem, ale z głowy sypie mi się biały puder (...). Zafajdała się już klawiatura, a blatu biurka to już mi się nawet nie chce wycierać.

Zdzik

Użyłeś barwnej przenośni do opisania dość pospolitej przypadłości, która często przytrafia się ludziom zupełnie zdrowym. Łupież jest chorobą skóry i nie można tego bagatelizować. Najogólniej rzecz ujmując, dolegliwość ta polega na nadmiernym łuszczeniu się naskórka. Proces rogowacenia jest jak najbardziej naturalny - problem zaczyna się dopiero wtedy, gdy zjawisko niespodziewanie przybiera na sile. Odpowiedzialny za jego natężenie jest Pityrosporum ovale - czyli mikroskopijnej wielkości grzyb, który w małej ilości występuje na skórze głowy każdego człowieka. Złe odżywianie, klimat, stres oraz pewne dziedziczne skłonności mogą powodować to, że drastycznie się rozrasta i prowadzi np. do sytuacji, jaką opisałeś. W twoim przypadku wystarczy zapewne użyć jednego z popularnych szamponów przeciwłupieżowych (zapytaj pani w drogerii). Jeśli problem nie zniknie, koniecznie skonsultuj się z dermatologiem.

Jeśli wybierzesz studia informatyczne - wiedz, że trafisz do wyjątkowej kasty, która funkcjonuje na nieco innych zasadach niż reszta społeczeństwa. Poniżej kilka haseł obrazujących tę sytuację.

Student informatyki **nie myśli, on kompiluje.**
Student informatyki **nie patrzy, on skanuje.**
Student informatyki **nie słucha, on sampluje.**
Student informatyki **nie czyta, on przetwarza informacje.**
Student informatyki **nie ogląda telewizji, on digitalizuje obraz.**
Student informatyki **nie przygląda się, on zoomuje.**
Student informatyki **nie chodzi, on scrolluje.**
Student informatyki **nie uczy się, on uaktualnia dane.**
Student informatyki **nic sobie nie przypomina, on odświeża pamięć.**
Student informatyki **nie przepisuje, on kopiuje.**
Student informatyki **nie podrywa panienek, on się z nimi ukompatybilnia.**
Student informatyki **nie przygląda się panienkom, on podziwia tekstury.**
Student informatyki **nie gości u dziewczyny, on się u niej loguje.**
Student informatyki **nie pije, on wchodzi w Virtual Reality.**
Student informatyki **nie haftuje, on generuje fraktale.**
Studentowi informatyki **nie urywa się film, siada mu technika.**
Student informatyki **nie leczy kaca, on chłodzi procesor.**
Studenta informatyki **nie wyrzucają z knajpy, on ma access denied.**
Student informatyki **nie wierzy w Boga, on zdaje się na przypadek.**
Student informatyki **nie programuje, on przeżywa intymny kontakt z komputerem.**
Student informatyki **wali zawsze i wszystko bezpośrednio na ekran.**

Definicja użytkownika komputerów

Zestresowana istota - zazwyczaj rodzaju żeńskiego - która wykonuje pracę przed oślepiającym oczy monitorem i wykorzystuje do tego bezużyteczne programy, niezrozumiałe podręczniki i niedostosowane do danych zadań urządzenia peryferyjne. Bez pomocy komputera można by było wykonać to wszystko w połowę krótszym czasie.

Definicja posiadacza komputera osobistego

Stworzenie męskie, któremu bez różnicy jest to, że poświęca niekończące się godziny zajęciu, z którego nie ma żadnej korzyści, a przy tym traci kontakt z rzeczywistością i nie ma już w ogóle czasu dla otoczenia, rodziny i przyjaciół.

W dobie komputeryzacji nie możemy także zapomnieć o najważniejszych zasadach, o jakich każdy informatyk i zaawansowany użytkownik powinni bezwzględnie pamiętać. Oto one:

1. Jeżeli program kalkulacyjny, którego używasz, wyświetla przyjazny wynik - kłamie.
2. Przekleństwa są jedynym kodem językowym, jaki programiści opanowują bezbłędnie.
3. Żaden program nie jest tak prosty, aby nie dało się go napisać źle.
4. Program, który zaczyna się dobrze, kończy się źle.
5. Program, który zaczyna się źle, kończy się przerażająco.
6. Program, który zaczyna się przerażająco - nie da się zatrzymać.
7. Każda procedura, do której wkrada się błąd - będzie go zawierała.
8. Także w tych procedurach, które powinny być bezbłędne - błędy są.
9. Każdy błąd umiejscowi się tam, gdzie zostanie najpóźniej odkryty i gdzie wyrządzi maksymalne szkody.
10. Jutro też jest dzień...

Następny numer w sprzedaży od 9 maja 2003

A w nim jak zwykle pokaźny zestaw poradników i solucji, m.in. do Praetorians, American Conquest, IGI 2: Covert Strike i innych.

Oraz (chociaż wiadomo, że będzie trudno - dziewczyny zaczynają chodzić w spódniczkach), recenzje gier: Championship Manager 4, Indiana Jones And The Emperor's Tomb, Vietcong, Gothic 2, Def Jam Vendetta, Metroid Prime i wielu innych.

A do tego jak zwykle płyty CD z pełną wersją gry i najróżniejszymi ciekawostkami!

